



Abril

R\$ 5,95

11/12/2003

Ano 4

Nº 196



UM DUENDE EM APUROS

Confira nos cinemas as aventuras de um ajudante de Papai Noel que vai parar em Nova York

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

Adoro
filmes de
Natal!



QUADRINHOS
Salsicha e Scooby
caem nas garras do
cozinheiro-fantasma

GRANDALHÃO DO PASSADO
Faça um dino pescoçudo

GRÁTIS

www.RECREIONLINE.com.br

Envelope
ROCKANIMAL com:
▶ o Chico ▶ 1 minigibi
e 2 cartas

TESTE
O que
acontece
quando você
se sente
um peixe fora
d'água?



Encontre o caminho para este tesouro.

Passatempos ROCKANIMAL. Uma revista especial com testes, jogos, enigmas e desafios para você se sentir um arqueólogo de verdade.

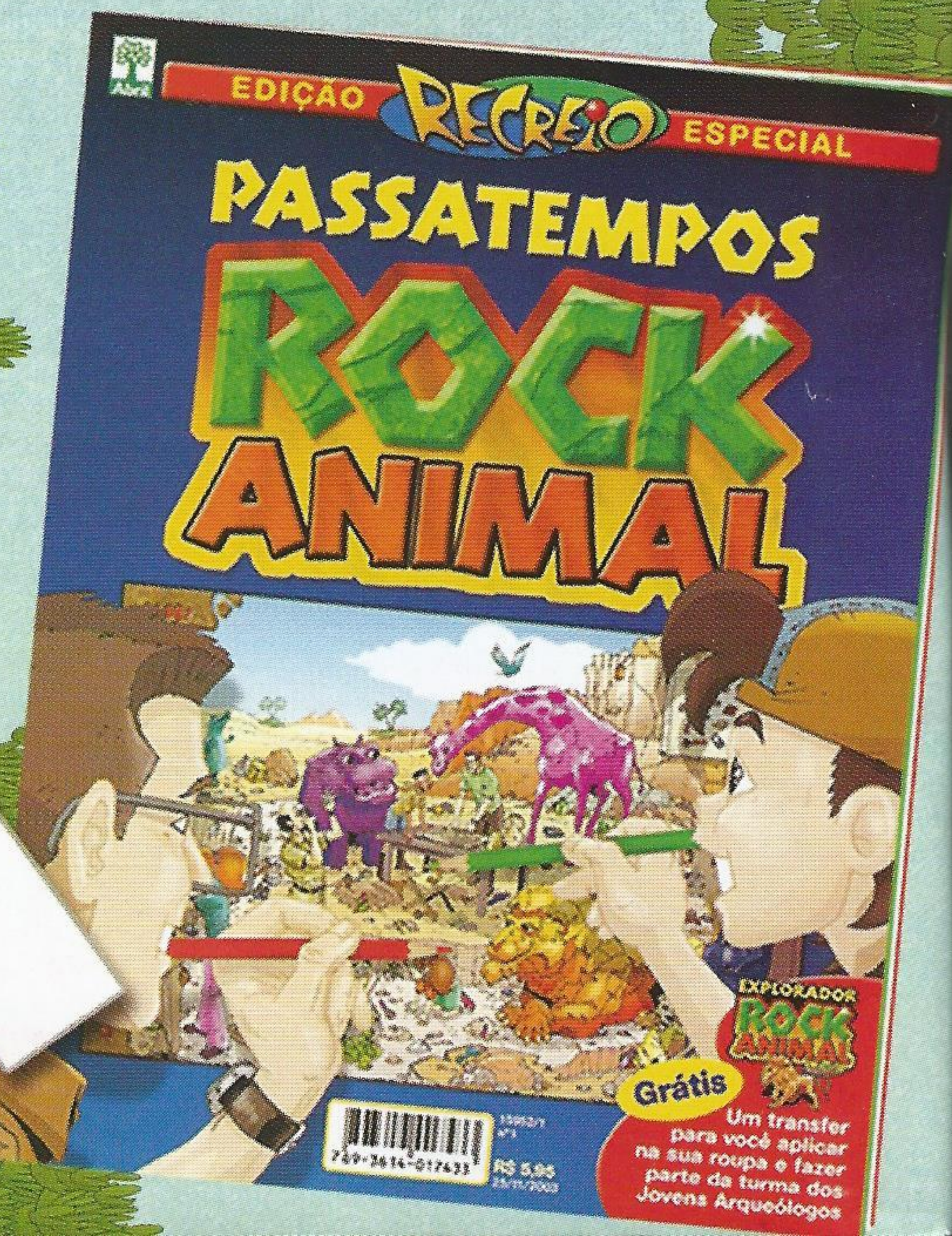


wgcomunicação



Já nas bancas. dos Jovens Arqueólogos.

Grátis:
um transfer animal
para você aplicar
na sua roupa e fazer
parte da turma
dos Jovens Arqueólogos.



AQUI TEM



RECREIO

4

CURIOSIDADES



Coisas legais de saber

6

TESTE



Peixe fora d'água

Como você se vira em situações diferentes?

8

CINEMA



Confusão gigante

Confira o filme Um Duende em Nova York.

12

FAZENDO ARTE



Pescoçudo pré-histórico

Monte um braquiossauro.

16

NATUREZA



O topo do mundo

Uma viagem pelo monte Everest.

18

GAMES



Levantar âncora

Vire o herói Sinbad no PC.

19

ROCK ANIMAL



Diário do Chico

Descubra os mistérios dos totens.

22

PASSATEMPO



Cadê?

24

BICHOS



Os comilões

Para eles é sempre hora do lanche.

26

FIQUE LIGADO



Amigo-secreto

Dicas para deixar a brincadeira mais divertida.

29

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO



Fique de olho

Você entende de sapos?

39

PASSATEMPO



Labirinto

Teste sua mira.

40

CORREIO



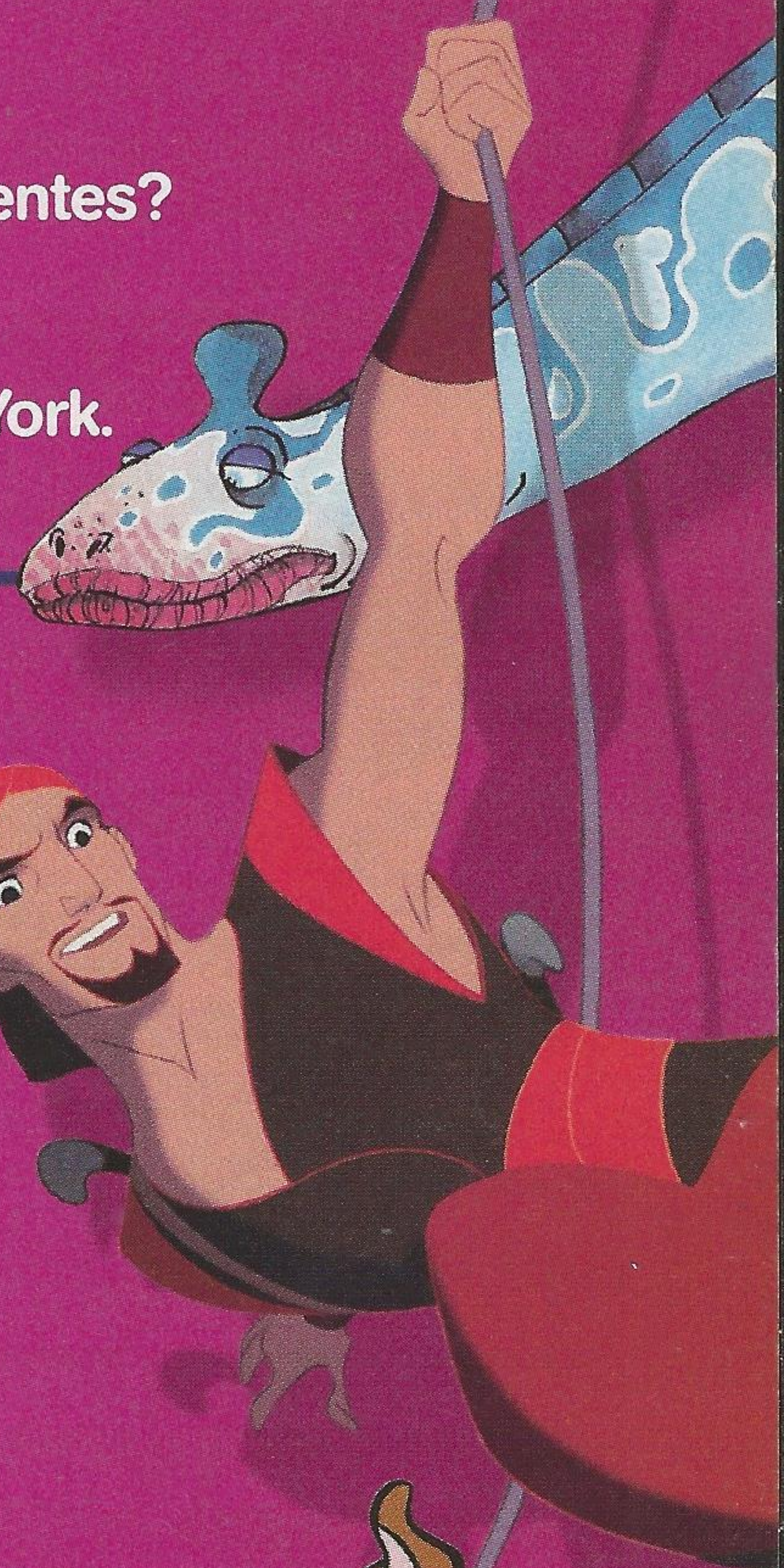
Seu espaço na RECREIO

42

TARINHAS



Para rir



CURIOSIDADES!

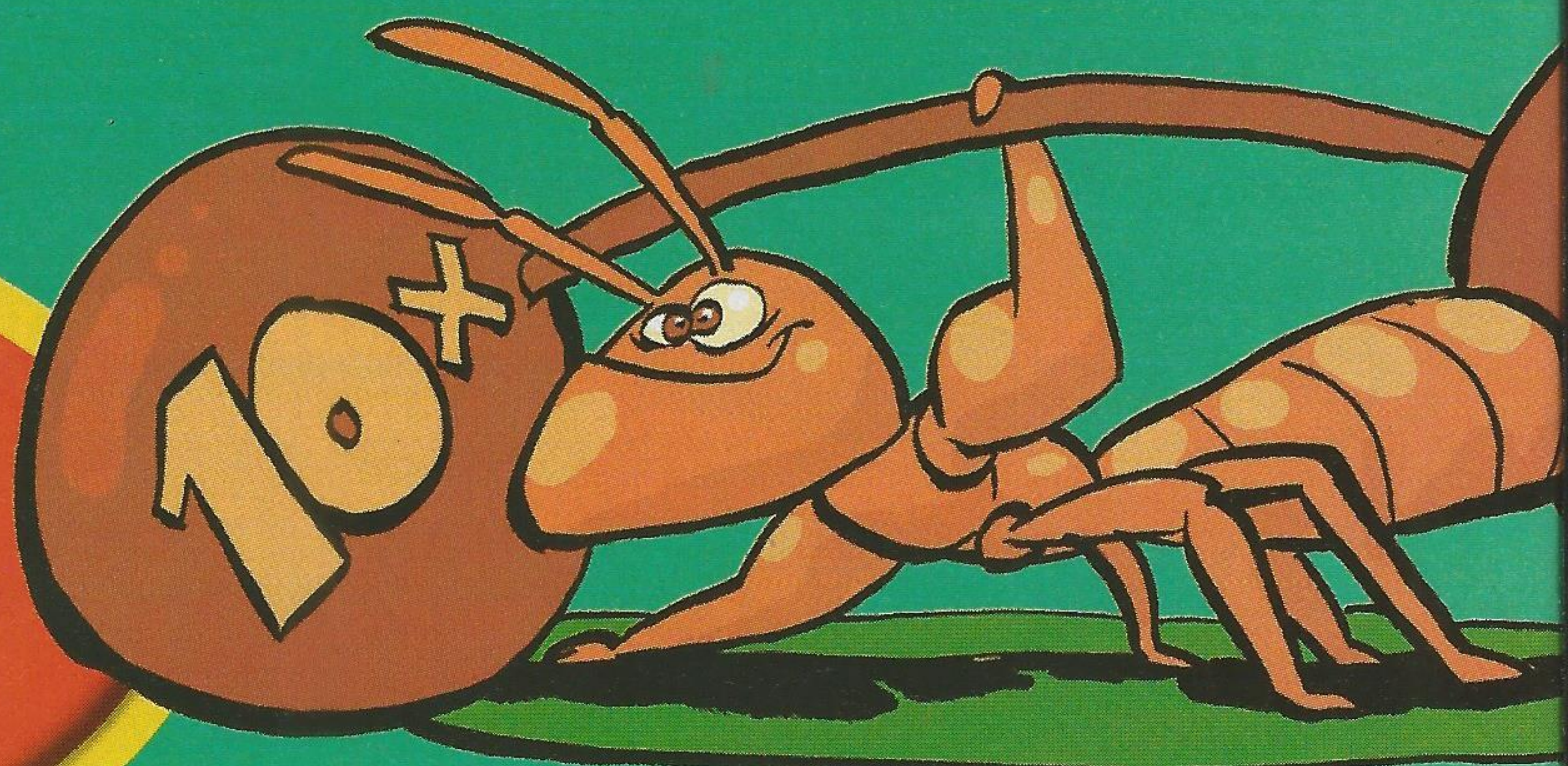
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@atleitor.com.br



QUAL O PESO QUE UMA FORMIGA CONSEGUE CARREGAR?

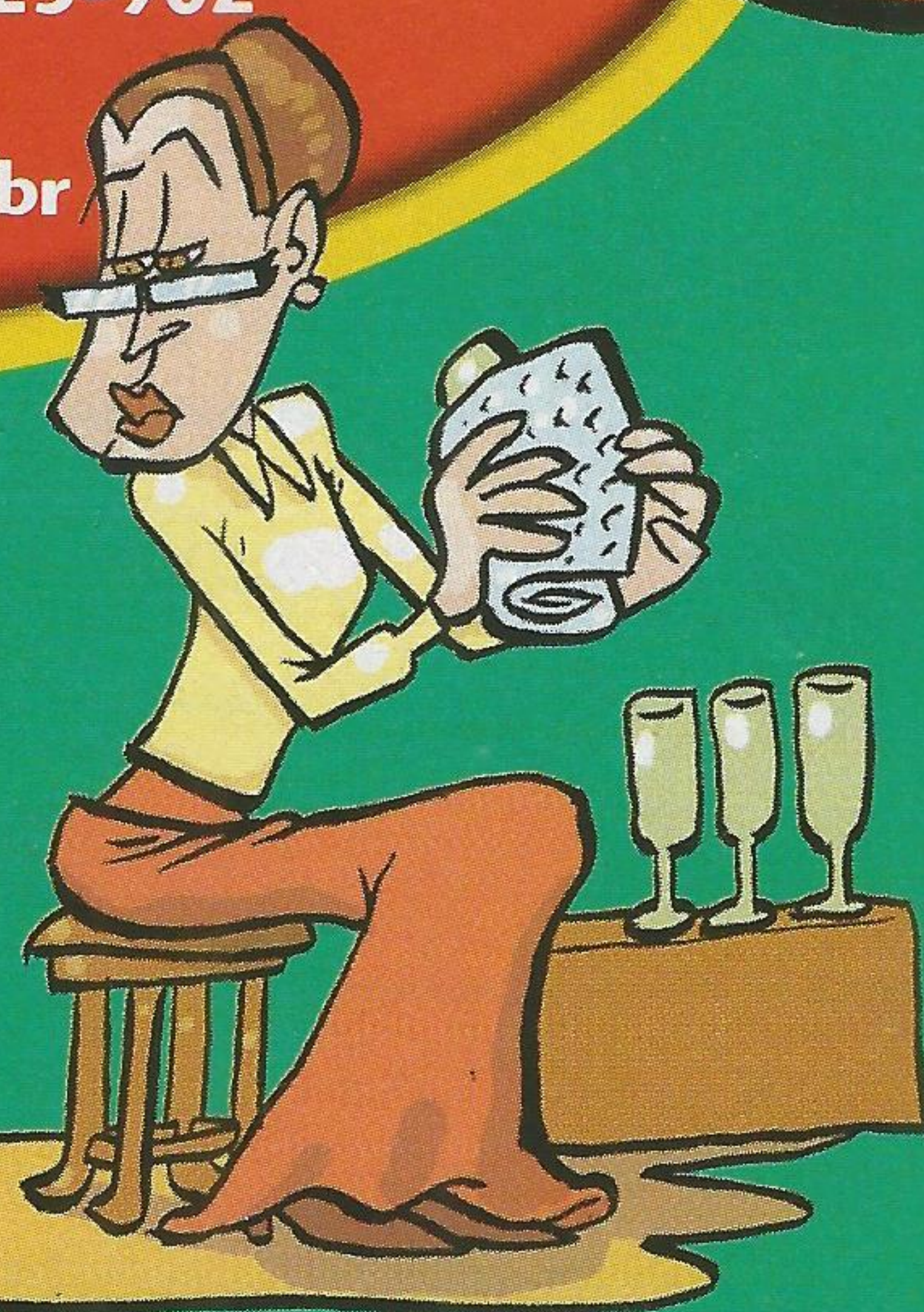
Marlucy Aparecida Ortiz Moraes
Brasília - DF

Existem cerca de 11 mil tipos de formigas e o peso que conseguem carregar varia de acordo com a espécie. Como têm seis patas, elas distribuem o peso em vários pontos do corpo e algumas se juntam para levar uma carga muito pesada. A saúva, por exemplo, pode transportar uma carga que tenha de 10 a 15 vezes o peso do seu corpo.

PARA QUE SERVE O PLÁSTICO BOLHA? ONDE ELE SURTIU?

Maria Eduarda Bello
Catanduva - SP

As bolhas do plástico funcionam como um amortecedor, por isso ele é usado para embalar e proteger materiais frágeis que precisam ser transportados. Não se sabe ao certo quando foi inventado, mas é possível que tenha surgido nos Estados Unidos por volta dos anos 50. O plástico bolha é feito com polietileno, que é derretido e, depois, dividido em dois rolos. A partir daí, máquinas especiais produzem as bolhas na superfície do plástico.



QUAL A DIFERENÇA ENTRE O PATO E O MARRECO?

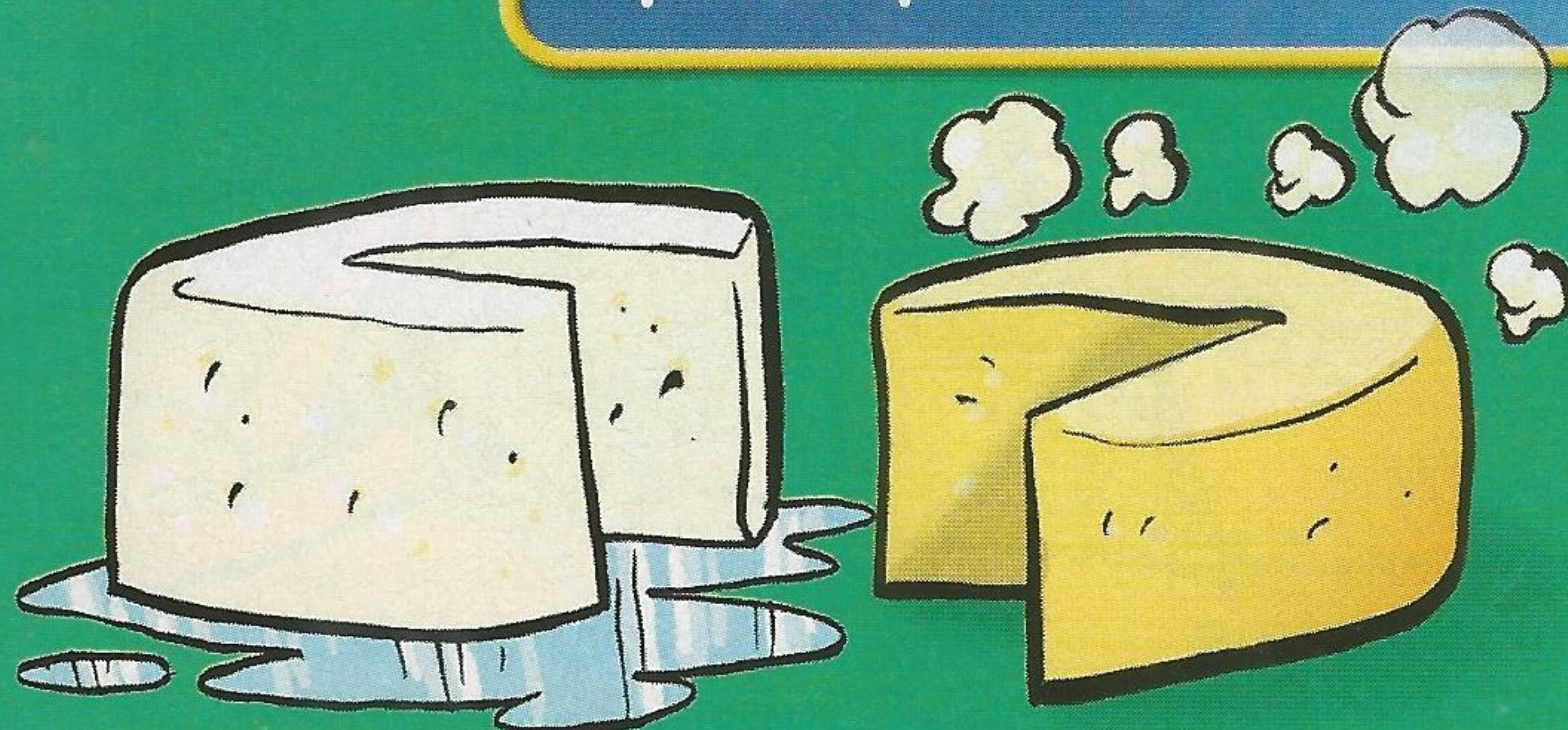
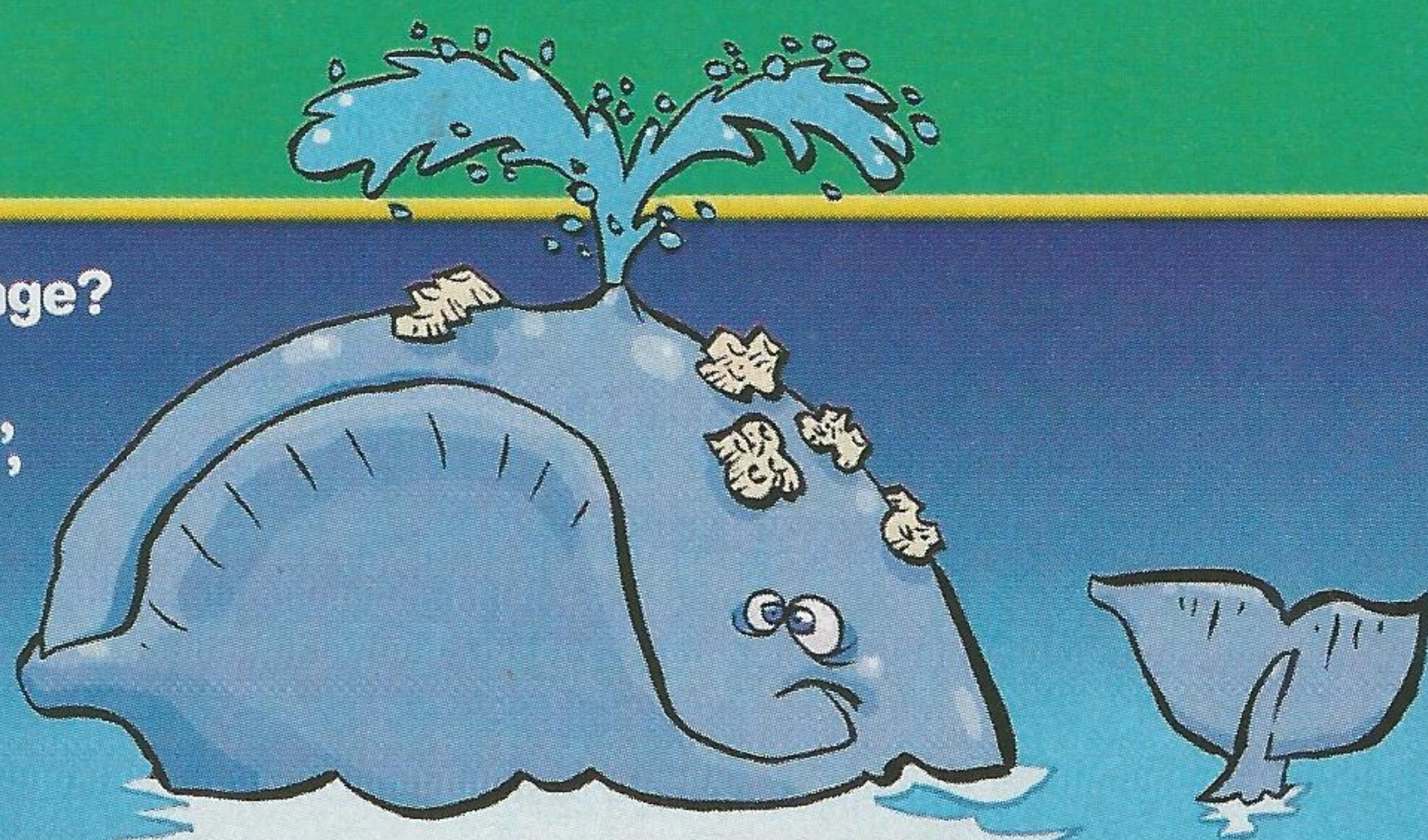
Flávia de Souza Paiva
Fortaleza - CE

Patos e marrecos fazem parte da mesma família, a Anatidae, e são bem parecidos, por isso é fácil confundirlos. A principal diferença entre eles está no bico. Nos marrecos, ele é bem liso. Já nos patos, perto das narinas, há uma parte mais alta. Além disso, em geral, os marrecos são menores, têm entre 35 e 50 centímetros. Já os patos medem entre 45 e 80 centímetros.

10x

VOCÊ SABIA QUE...

- É possível reconhecer uma baleia-franca de longe? É que, ao subir à superfície para respirar, ela solta um esguicho de água em forma de "V", que chega a mais de 8 metros de altura. Outra característica dessa espécie são as saliências no dorso e na região da cabeça. Elas são formadas por colônias de crustáceos que acompanham a baleia a vida toda.



CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES
(Universidade Federal do Ceará),
SEBASTIÃO CÉSAR BRANDÃO
(professor do Departamento
de Tecnologia de Alimentos
da Universidade Federal de Viçosa),
REINALDO J. BERTINI
(paleontólogo e professor
da Unesp de Rio Claro)
e ODAIR CORREA BUENO
(Centro de Estudos de
Insetos Sociais da Unesp).

POR QUE O QUEIJO MINEIRO, QUE É BRANCO, FICA AMARELADO COM O TEMPO?

Flávia C. Souza, 11 anos
Franca - SP

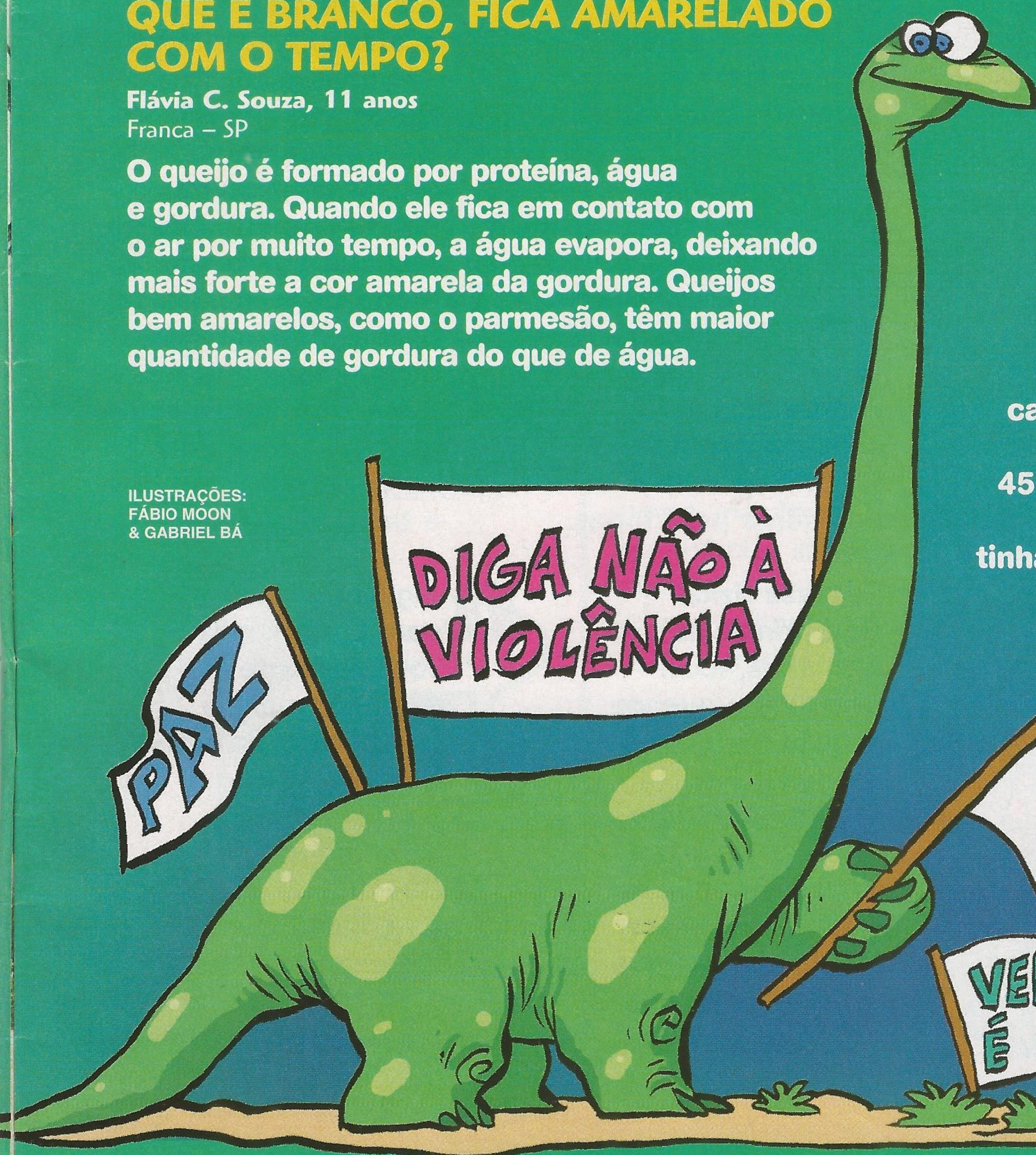
O queijo é formado por proteína, água e gordura. Quando ele fica em contato com o ar por muito tempo, a água evapora, deixando mais forte a cor amarela da gordura. Queijos bem amarelos, como o parmesão, têm maior quantidade de gordura do que de água.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

É VERDADE QUE OS DINOSSAUROS HERBÍVOROS ERAM MAIS DÓCEIS QUE OS CARNÍVOROS?

Max Augusto J. da Silva
Por e-mail

Sim. Como os dinos herbívoros se alimentavam apenas de plantas não precisavam caçar outros animais. Eles atingiam tamanhos gigantescos. Os maiores eram chamados de Saurópodos e tinham cabeça pequena, corpo volumoso e pescoço e cauda longos. O Diplodoco, que chegava a medir 45 metros, pertencia a esse grupo. Já os carnívoros tinham de caçar outros dinos para se alimentar. Eles possuíam poderosas mandíbulas e dentes afiados. O maior carnívoro que existiu na Terra foi o Tiranossauro Rex, que media cerca de 14 metros.





PEIXE FORA



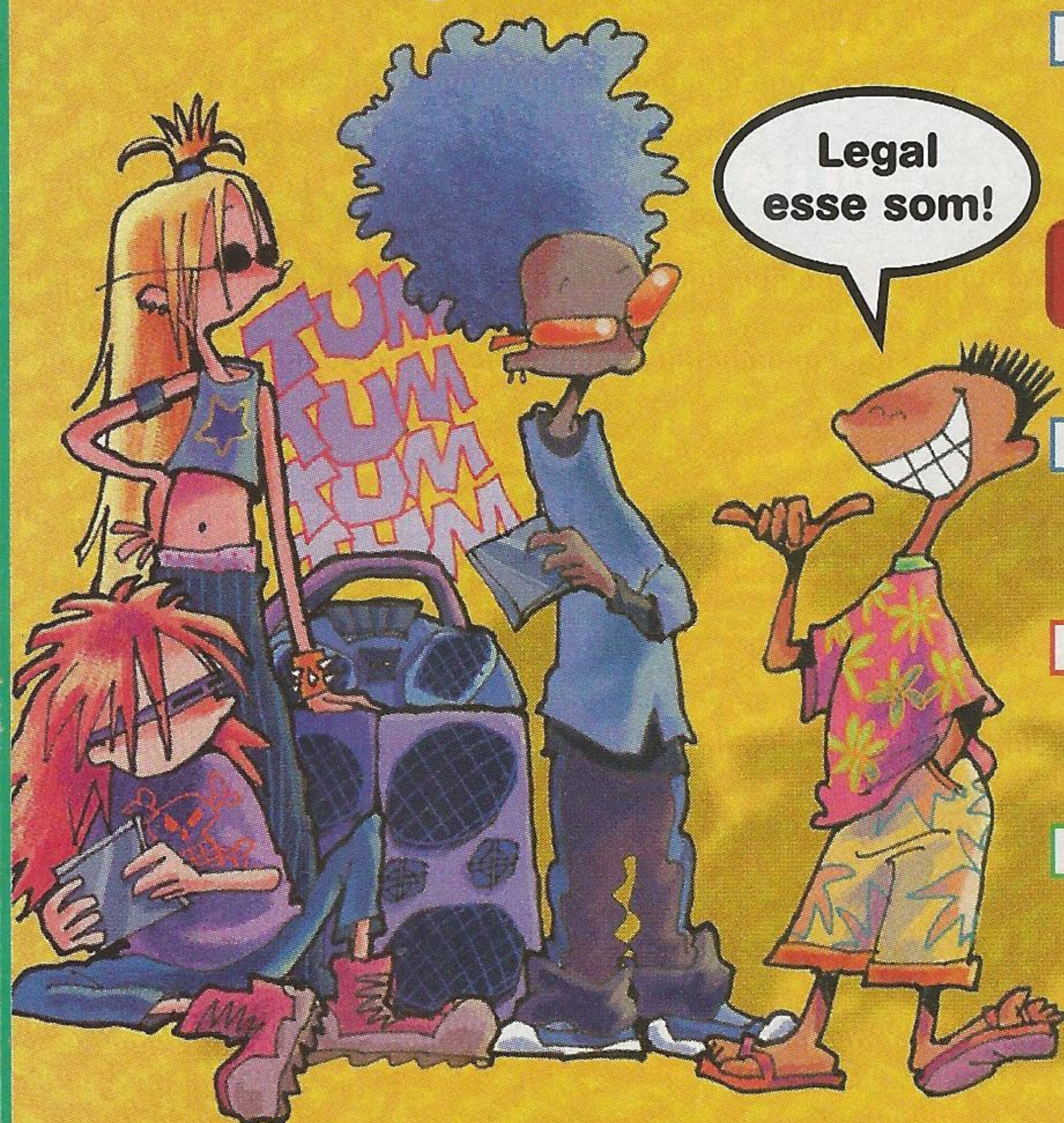
- 1** Se fosse parar em outro planeta habitado, você:
- ☐ ★ Procuraria um lugar para observar os moradores antes de se aproximar.
 - ☐ ● Faria de tudo para fugir antes de encontrar algum ser esquisito.
 - ☐ ◆ Tentaria ficar amigo de algum morador.
- 2** Se percebe que o pessoal da classe está curtindo um tipo de música que você não conhece, o que faz?
- ☐ ● Fica chateado porque não consegue se enturmar.
 - ☐ ★ Tenta se informar para ter assunto com eles.
 - ☐ ◆ Pede um CD emprestado e oferece um dos seus para alguém da turma.

- 3** Se vai a uma festa e não conhece ninguém, qual a sua reação?
- ☐ ★ Puxa assunto com alguém que pareça isolado também.
 - ☐ ◆ Aproveita para fazer novos amigos.
 - ☐ ● Vai embora logo.
- 4** Quando começa um novo curso, você:
- ☐ ★ Tenta falar com quem senta ao seu lado.
 - ☐ ● Espera alguém vir conversar com você.
 - ☐ ◆ No primeiro dia já se apresenta para todos.

- 6** Um vizinho o leva para acampar com a turma dele. É a sua primeira vez em um acampamento e todos são bons escoteiros. Como você reage?
- ☐ ★ Se oferece para ajudar em alguma coisa enquanto eles montam a barraca.
 - ☐ ● Morre de vergonha porque não entende de acampamentos.
 - ☐ ◆ Avisa logo que nunca acampou, mas quer aprender a montar a barraca.

- 5** Se fosse visitar seus primos na Alemanha, você:
- ☐ ◆ Levaria um quebra-cabeça para brincar com eles.
 - ☐ ★ Tentaria aprender algumas palavras e brincar com eles.
 - ☐ ● Ficaria com seus brinquedos porque não entenderia as brincadeiras deles.

- 7** Alguém o convida para brincar, mas você descobre que é o único menino (ou menina) da turma. E agora?
- ☐ ● Fica irritado e vai embora.
 - ☐ ◆ Dá um jeito de entrar na brincadeira.
 - ☐ ★ Sugere que assistam a um vídeo que vai agradar todo mundo.



D'ÁGUA

Descubra como você reage quando tem de encarar um ambiente diferente.

8

Seus pais decidem que você vai ter de trocar de escola. Qual a sua reação?

- ☒ ★ Tenta convencê-los a mudar de idéia.
- ☐ ● Fica desesperado e diz que não vai de jeito nenhum.
- ☐ ◆ Procura descobrir se conhece alguém da outra escola para saber como é a turma.

9

Imagine que seu melhor amigo é filho de orientais e o convide para almoçar. Você não conhece o prato que está na mesa, então:

- ☒ ★ Pega só um pouco de arroz.
- ☐ ◆ Pergunta sobre todos os pratos e prova um pouco de cada coisa.
- ☐ ● Inventava que precisa ir porque é aniversário da sua mãe.

10

Imagine que você vai a uma festa todo arrumado e ao chegar lá descobre que é um baile do ridículo. Você:

- ☐ ● Vai embora porque não está fantasiado.
- ☒ ★ Curte a festa mesmo assim.
- ☐ ◆ Dobra sua calça, veste a camisa ao contrário e entra na dança.

Legal essa festa, né?

Resultado

Se marcou mais ☐ ●

Quando fica deslocado, você geralmente se fecha e evita contato com os outros. Nessas horas, seria ótimo se aparecesse uma fada madrinha e resolvesse a situação, não é? Mas, como é bem difícil algo assim acontecer, tente se acalmar e lembrar que todo mundo passa por isso. Assim é mais fácil se sair bem e talvez até descobrir um amigo legal em um lugar diferente.

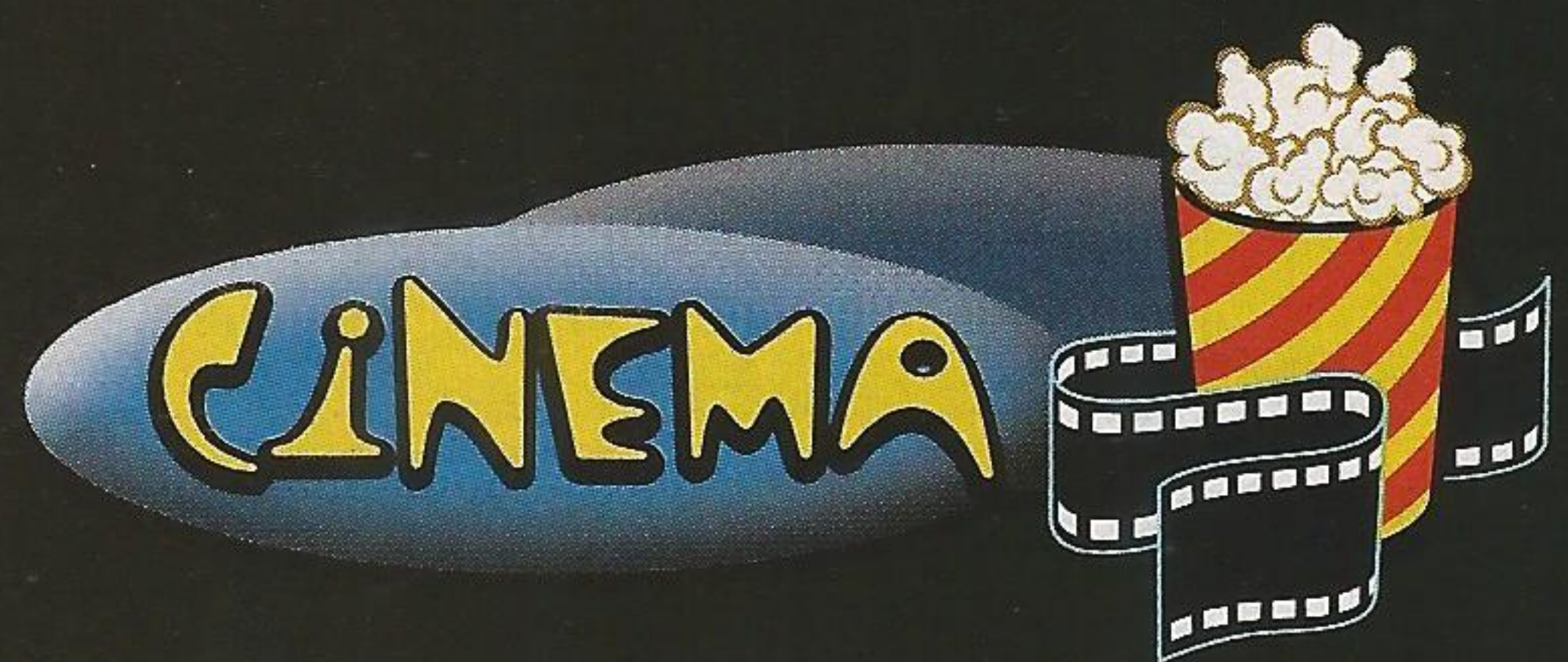
Se marcou mais ☒ ★

Você às vezes fica um pouco inseguro em situações novas, mas logo tenta arrumar uma solução, mesmo que precise se esforçar para isso. Desse jeito, quase sempre você se sai bem e acaba fazendo amizades e se divertindo, mesmo quando parecia que tudo ia dar errado.

Se marcou mais ☐ ◆

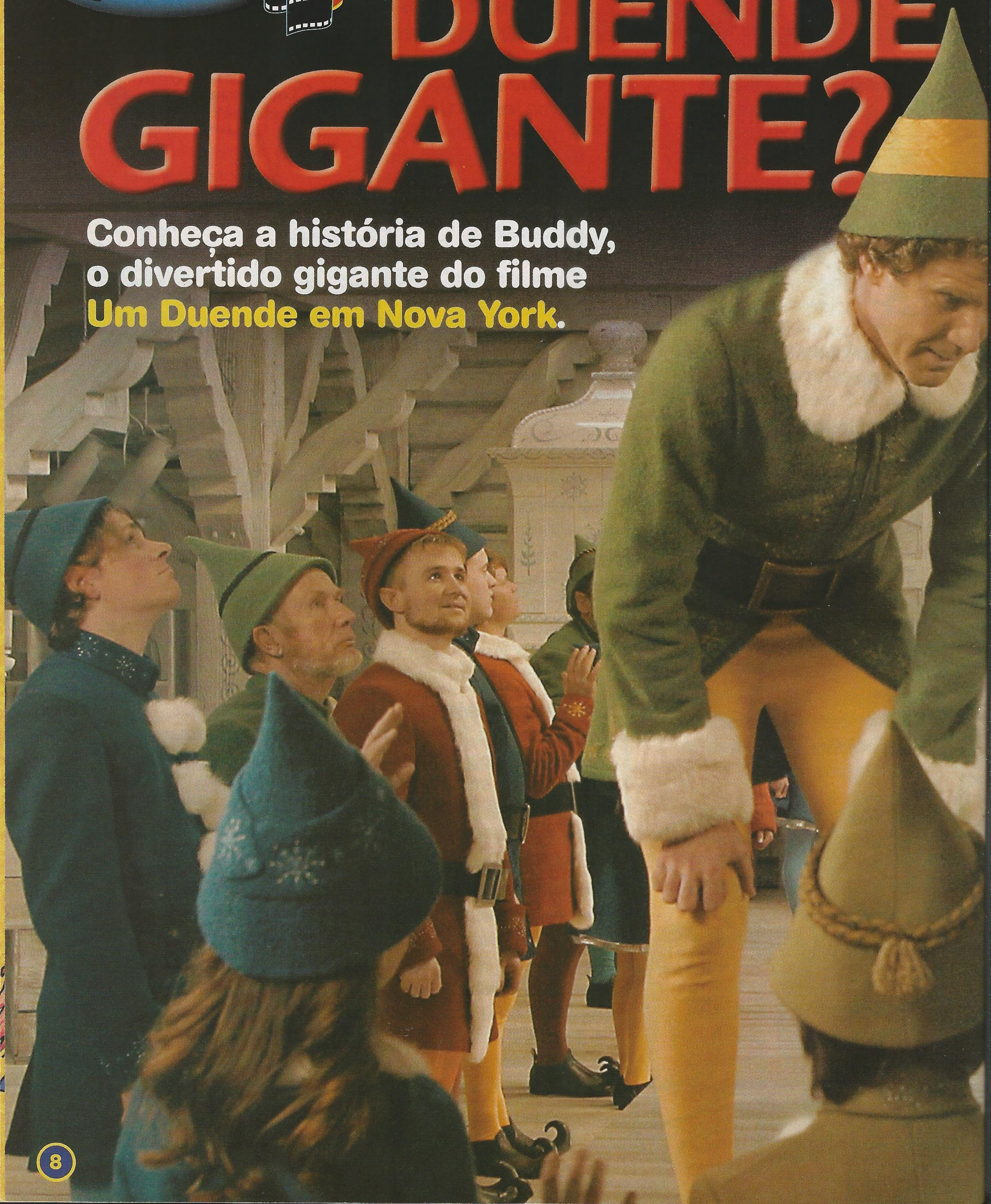
Parece que você raramente tem a sensação de ser um peixe fora d'água. Não fica encabulado quando está em um lugar diferente e consegue achar o lado bom das coisas e rir até de suas próprias mancadas. Assim, é mais fácil superar as dificuldades, conquistar a simpatia dos outros e fazer amizades. Aproveite e tente usar essa sua habilidade para ajudar pessoas que estejam meio perdidas.

Receita da minha avó!



DUENDE GIGANTE?

Conheça a história de Buddy,
o divertido gigante do filme
Um Duende em Nova York.





MUNDOS DIFERENTES

Para criar o mundo dos duendes os técnicos fizeram cenários especiais, com objetos grandes que fazem os atores parecerem menores. Já Buddy gravou suas cenas separadamente, em locais de teto baixo e com objetos pequenos. Para que ele e os duendes apareçam juntos na tela as cenas foram unidas depois no computador.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Duendes são aqueles seres pequenos que ajudam o Papai Noel, certo? Bem, quase todos eles são assim, menos Buddy, que tem 2 metros de altura.

Na verdade, ele é tão diferente dos outros porque não é exatamente um duende. Quando era um bebê, Buddy descobriu uma passagem secreta para o Pólo Norte: atraído por um urso de pelúcia, entrou na sacola de presentes do Papai Noel e viajou com o velhinho para o mundo encantado dos bonecos de neve, das renas, dos doces e presentes. Ao chegar, foi descoberto e adotado por um duende que sempre sonhou ser pai. Buddy estava mesmo precisando de uma família.

Incapazes de mentir, os duendes decidiram não dizer ao menino qual

sua verdadeira origem, até porque ele nunca perguntou nada sobre o passado. Mas logo o colo do papai duende ficou pequeno para o garoto. Assim como a cama, o chuveiro, a bicicleta, a cadeira...

O tempo passou e agora, com 30 anos, Buddy é muito maior que seus amigos e anda curvado pra lá e pra cá! Além disso, não consegue ser tão ágil quanto os outros duendes na fábrica de brinquedos. Sem saber por que é tão diferente, ele começa a se sentir triste, como se não fizesse parte da turma.

Em um desses momentos, Buddy escuta a verdade: é grande assim porque é gente. Seu pai, um homem que só pensa em trabalho, nem sabe que ele nasceu. O pior de tudo é que seu pai está na lista negra do Papai Noel.



TEXTO:
ROBERTA VIGANO

Aventura na cidade

Quando descobre a verdade, Buddy decide conhecer o mundo em que nasceu e atravessa o Pólo Norte em direção à agitada Nova York. Impressionado com a beleza da cidade, ele se surpreende o tempo todo com as novidades, mas segue seus planos e logo vai procurar sua família.

Ao ver um rapaz vestido de duende em sua sala, o ocupado pai de Buddy imagina ter recebido um daqueles telegramas animados de Natal. E, quando não consegue se livrar do tal duende, ele chama os seguranças para colocá-lo para fora.

Buddy, então, vai parar em uma grande loja de departamentos e lá descobre um mundo

parecido com o que conhecia, cheio de árvores de Natal e gente esperando o Papai Noel.



Buddy resolve preparar uma festa para receber o bom velhinho e fica indignado ao descobrir que se trata de um impostor e não do Papai Noel de verdade. Daí, ele arma a maior confusão e vai acabar precisando da ajuda do pai.




Você acredita?

Os duendes fazem parte das lendas dos povos escandinavos que habitavam a região onde hoje ficam a Noruega, a Suécia e a Finlândia. Nas histórias antigas, eram criaturas muito pequenas que moravam nas florestas e podiam viver centenas de anos. Apareciam para fazer gracinhas e truques durante o inverno. Com o tempo, surgiu a história de que esses seres mágicos ajudavam o Papai Noel.

O filme revela várias curiosidades sobre eles. Uma delas é que os duendes não conseguem mentir. E você sabe quais são as únicas três profissões possíveis para esses seres pequeninos e encantados? Ajudante de Papai Noel é a função mais conhecida e a preferida deles. Afinal, trabalhar com o bom velhinho fazendo brinquedos é bem legal. Mas os duendes também podem ter outras tarefas, como assar biscoitos nos troncos das árvores ou fabricar sapatos, enquanto os sapateiros de verdade tiram um cochilo.



Buddy deu sorte de conhecer Nova York bem na época de Natal, quando a cidade está toda iluminada e enfeitada, com um clima de encantamento parecido com o do incrível mundo dos duendes.



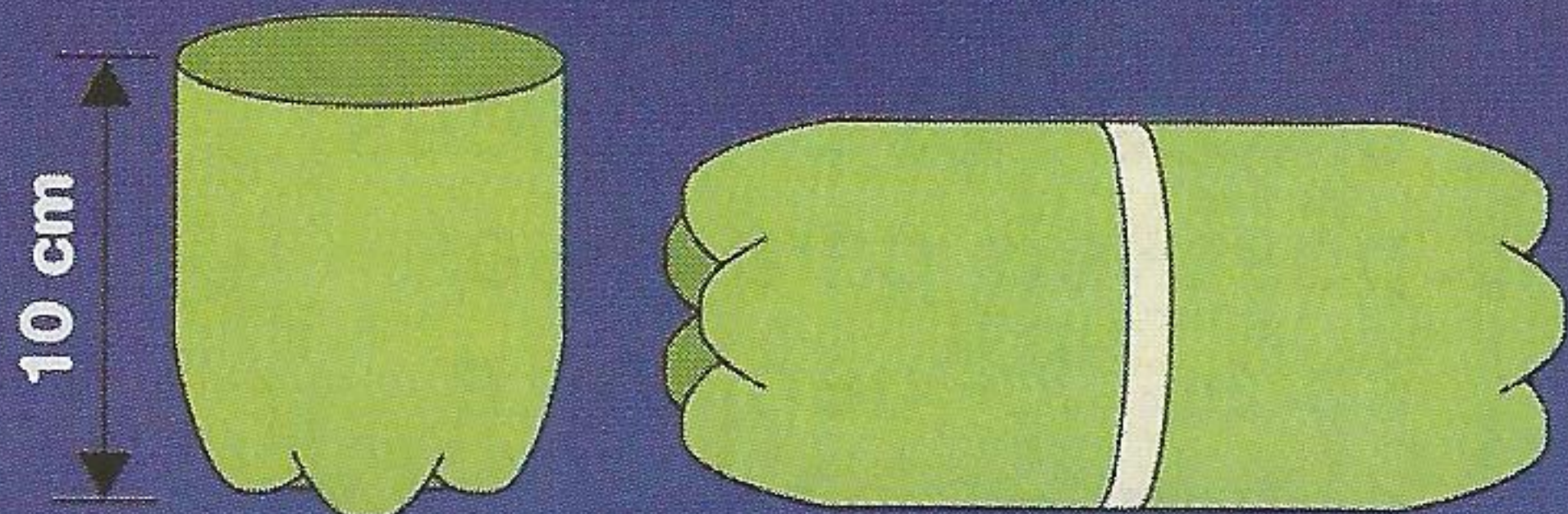
Tarefa de duende não é fácil: eles produzem mil brinquedos por dia. Coitado de Buddy, que é humano!

Faça um dino pescoçudo para brincar.

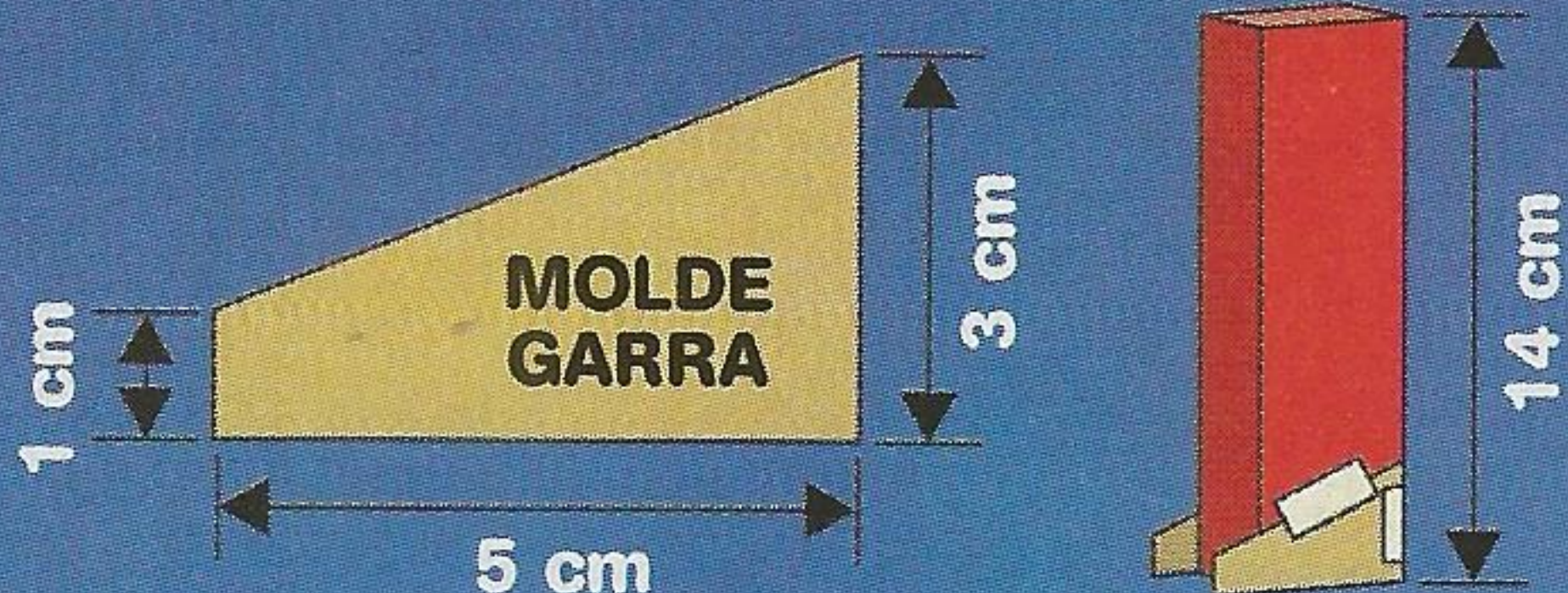
Você vai precisar de:

- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- fita adesiva
- 4 caixas de pasta dental
- papelão
- 1 tubo de papel-toalha
- 1 tubo de papel higiênico
- cola
- jornal
- guache colorido

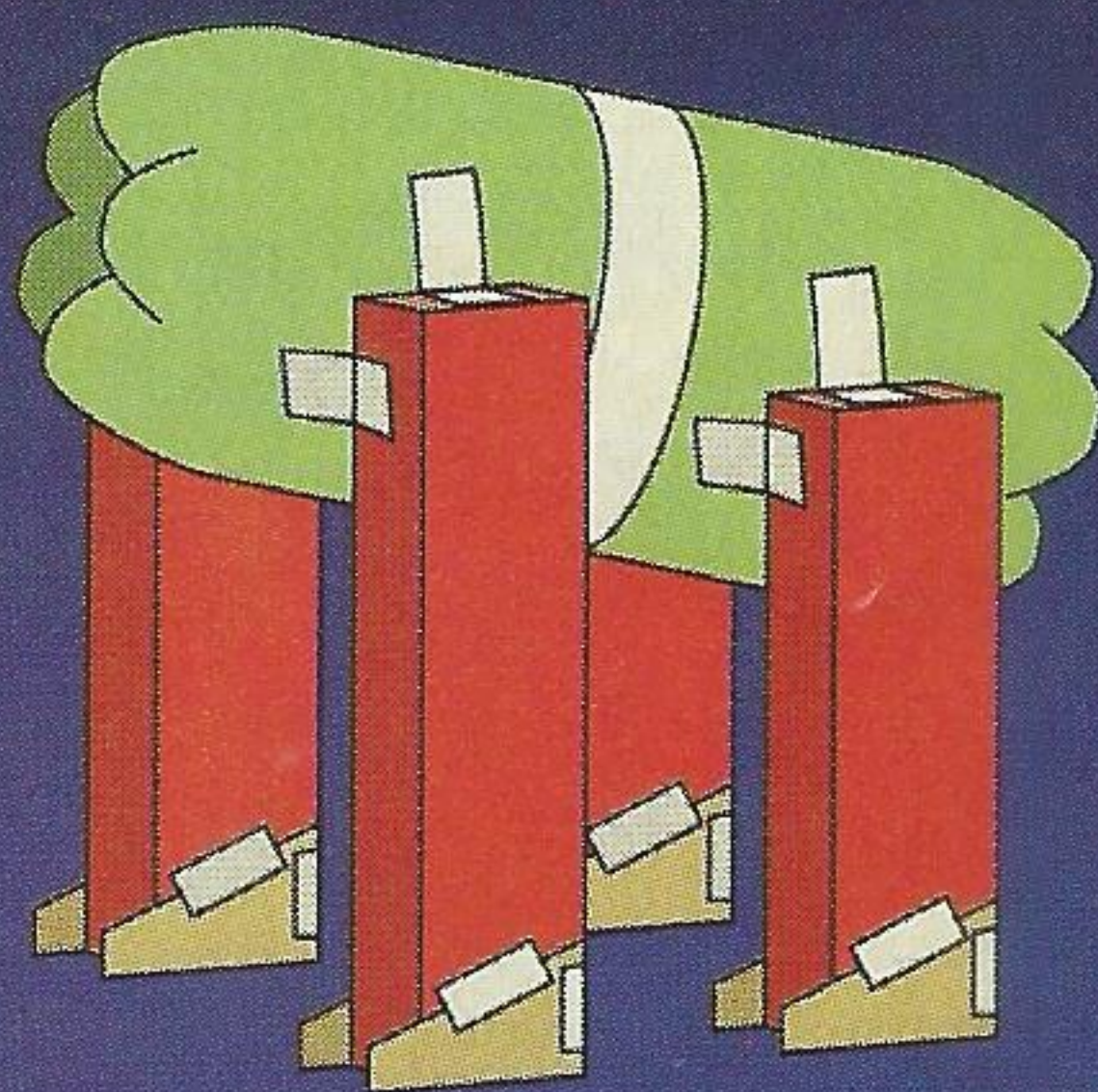
1 Com a ajuda de um adulto, corte o fundo das garrafas. Junte os dois com fita adesiva.



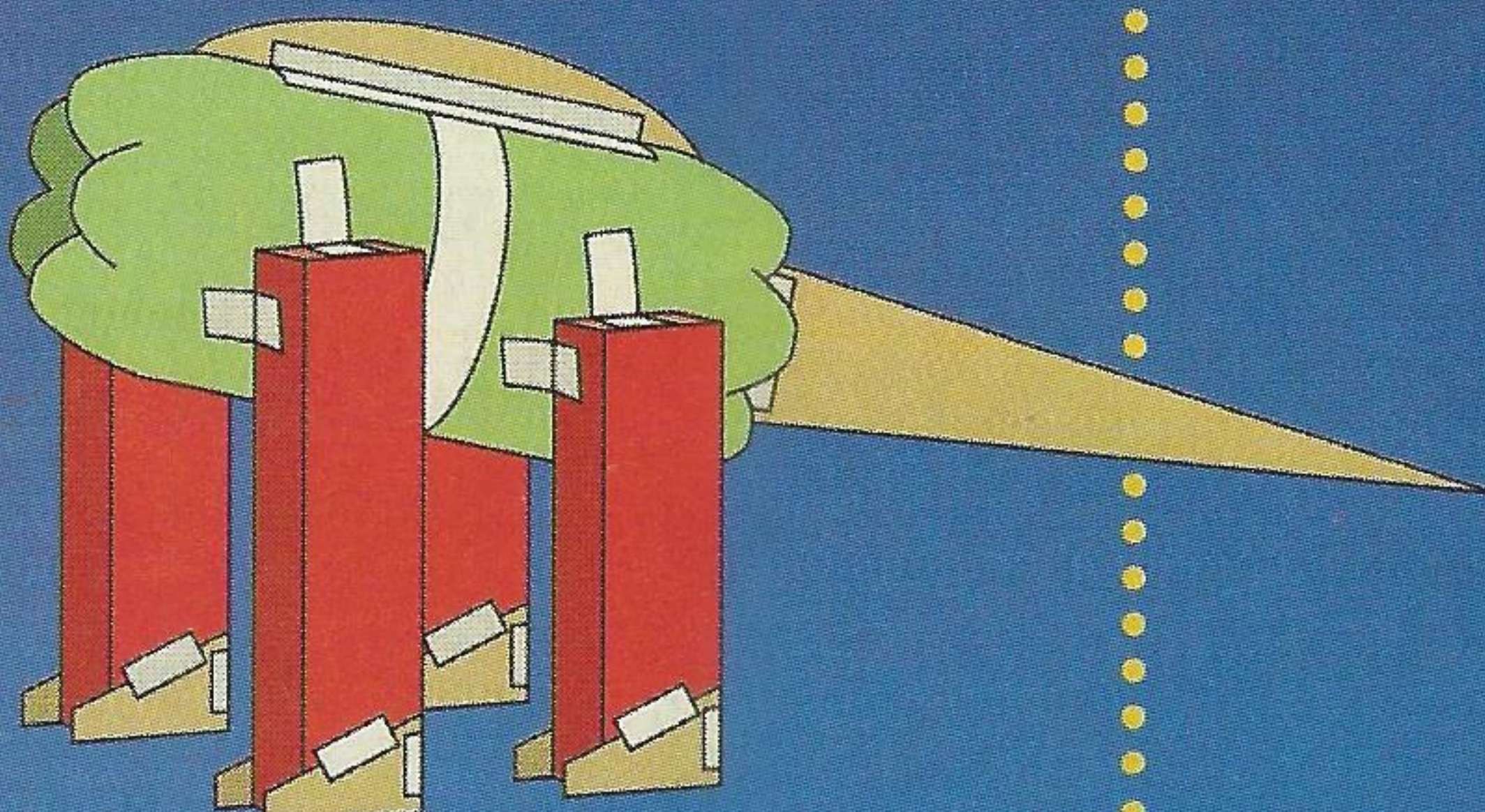
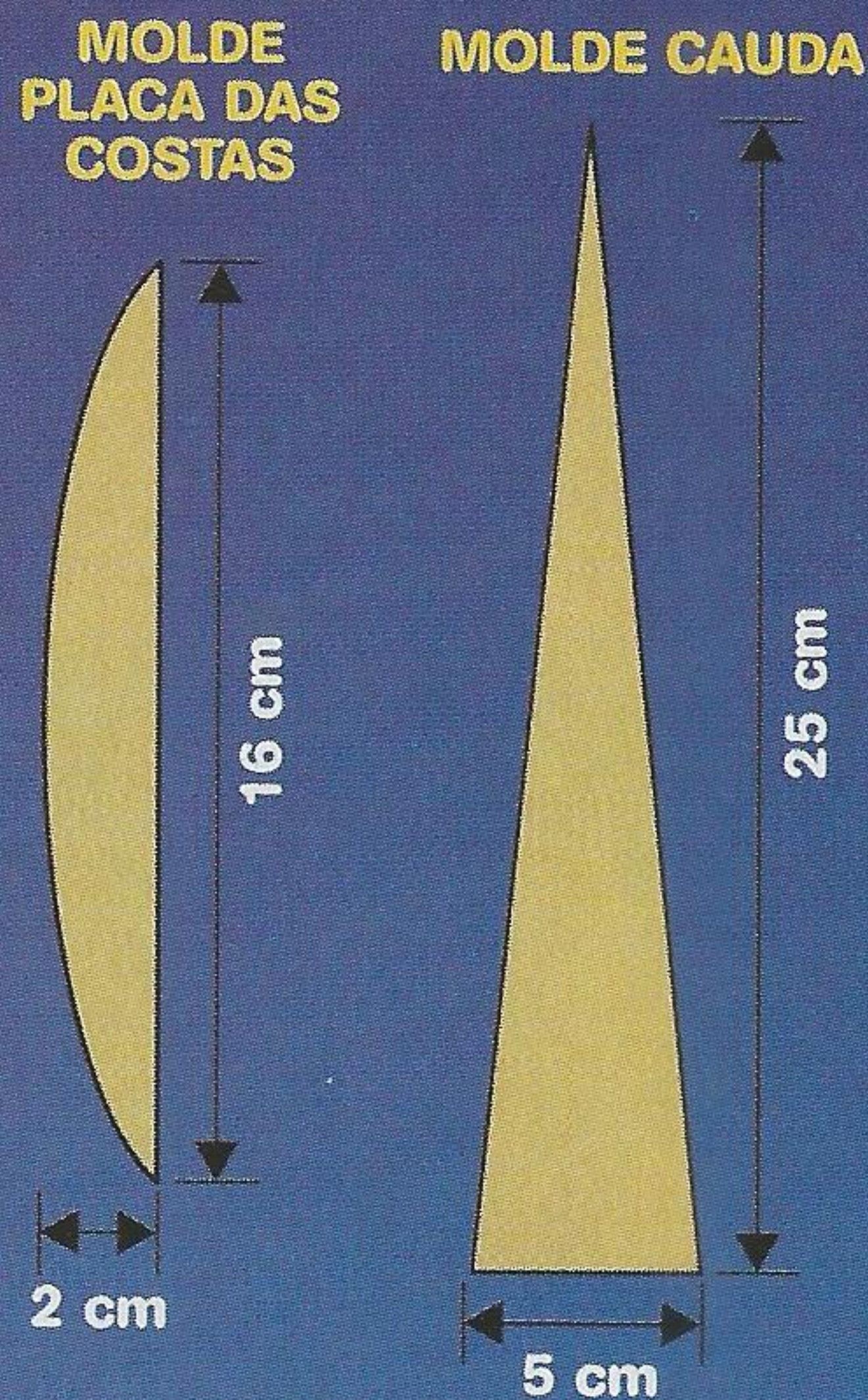
2 Corte duas caixas de pasta dental seguindo as medidas para fazer as patas menores. Copie o molde das garras no papelão oito vezes e recorte. Prenda duas garras em cada caixa com fita adesiva.



3 Prenda as patas maiores na parte da frente e as menores atrás.



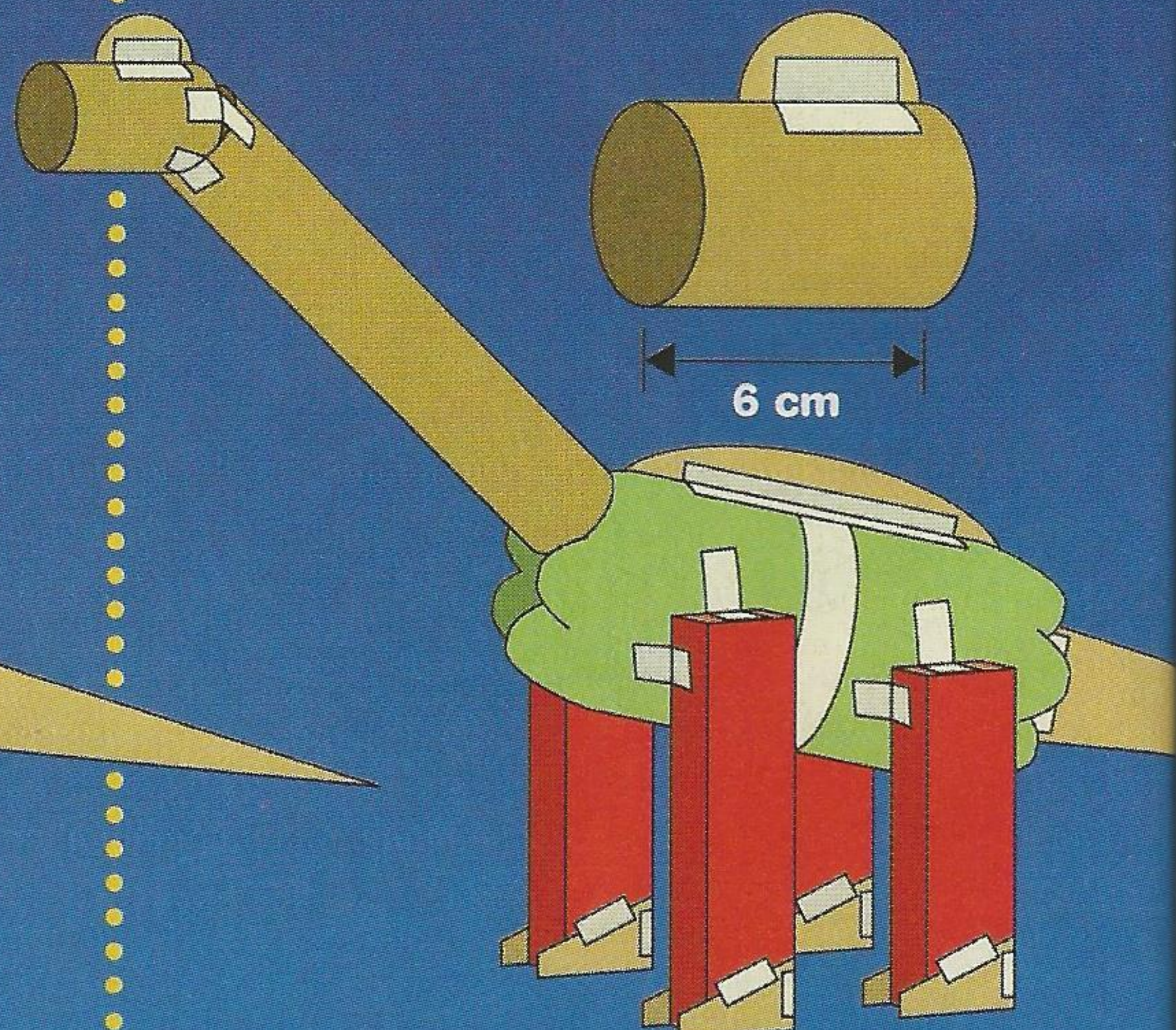
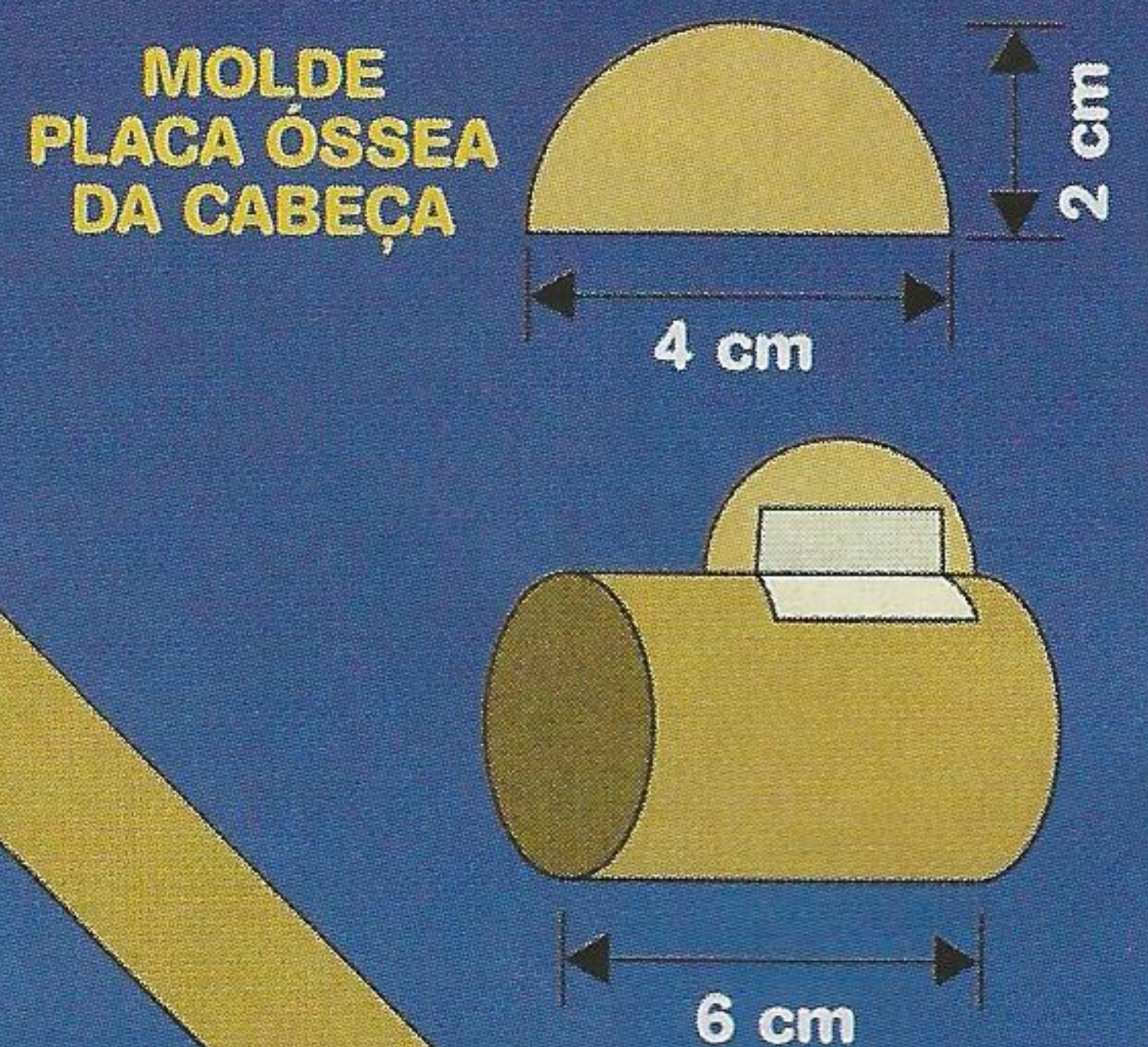
4 Copie no papelão os moldes da placa das costas e da cauda. Recorte. Prenda-os com fita adesiva.



5 Prenda o tubo de papel-toalha com fita adesiva para fazer o pescoço como mostra o esquema.



6 Corte o tubo de papel higiênico seguindo a medida. Copie o molde da placa da cabeça, recorte e prenda no tubo. Depois fixe a cabeça no pescoço.



te do passado

Oba! Até que enfim terei com quem brincar!

ELE ERA GRANDE MESMO!

O braquiossauro foi um dos maiores dinos que já existiu. Ele media cerca de 26 metros de comprimento e podia pesar mais de 80 toneladas. Alimentava-se apenas de vegetais, retirando folhas do alto das árvores. Os pesquisadores acreditam que ele possuía um ótimo faro e que se movimentava lentamente. Provavelmente não tinha muitos inimigos, pois poucos bichos se atreviam a atacar alguém tão grande.

7 Para fazer a pele do dino, misture água com um pouco de cola em um pote. Rasgue pedaços de jornal, passe por essa mistura e vá grudando em todo o dino. Deixe secar bem e faça outra camada.

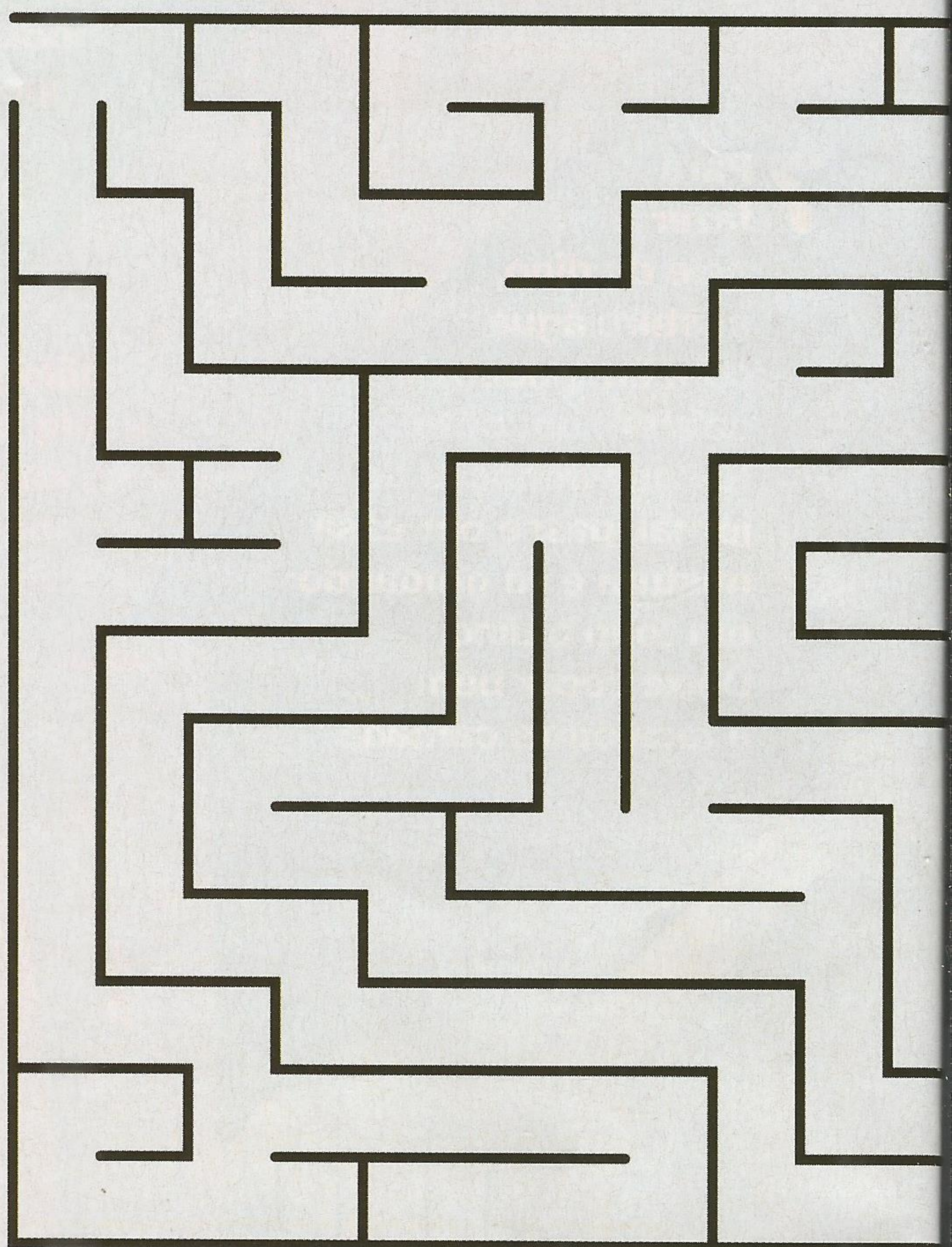
8 Espere o jornal secar e pinte o dino. Depois desenhe detalhes como a boca e os olhos com o lápis e pinte.

PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
FABIO FIGUEIREDO
FOTO:
LEO FELTRAN



FORÇA X

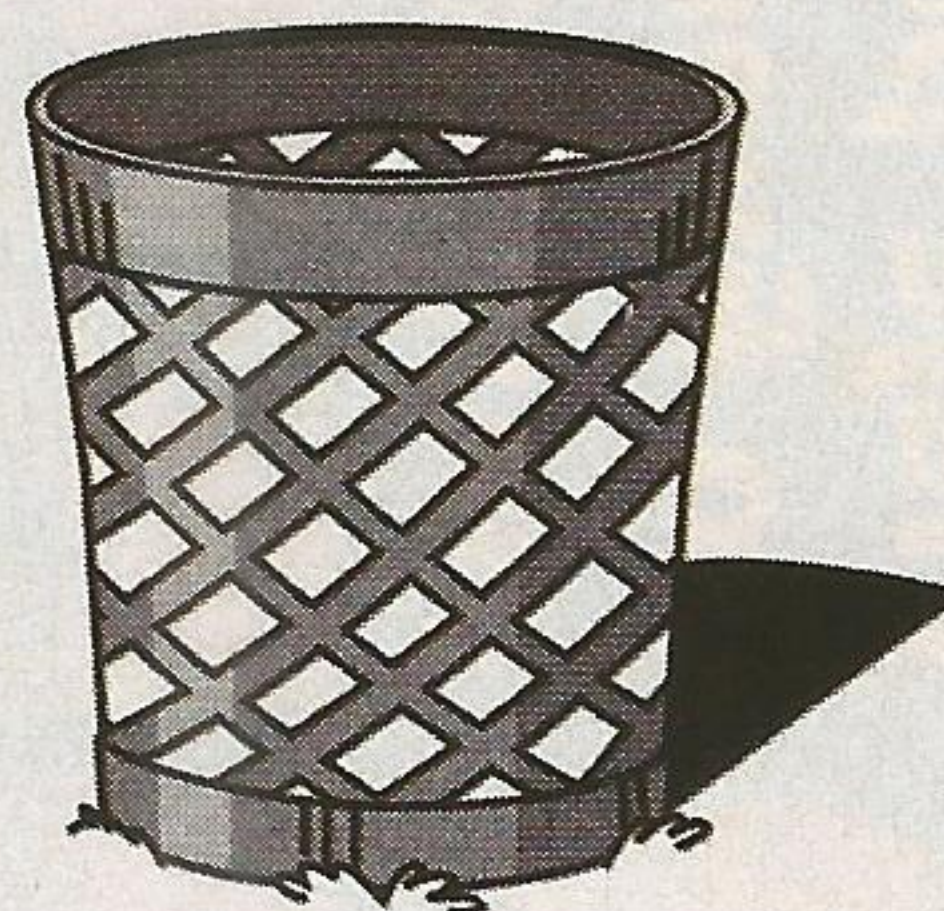
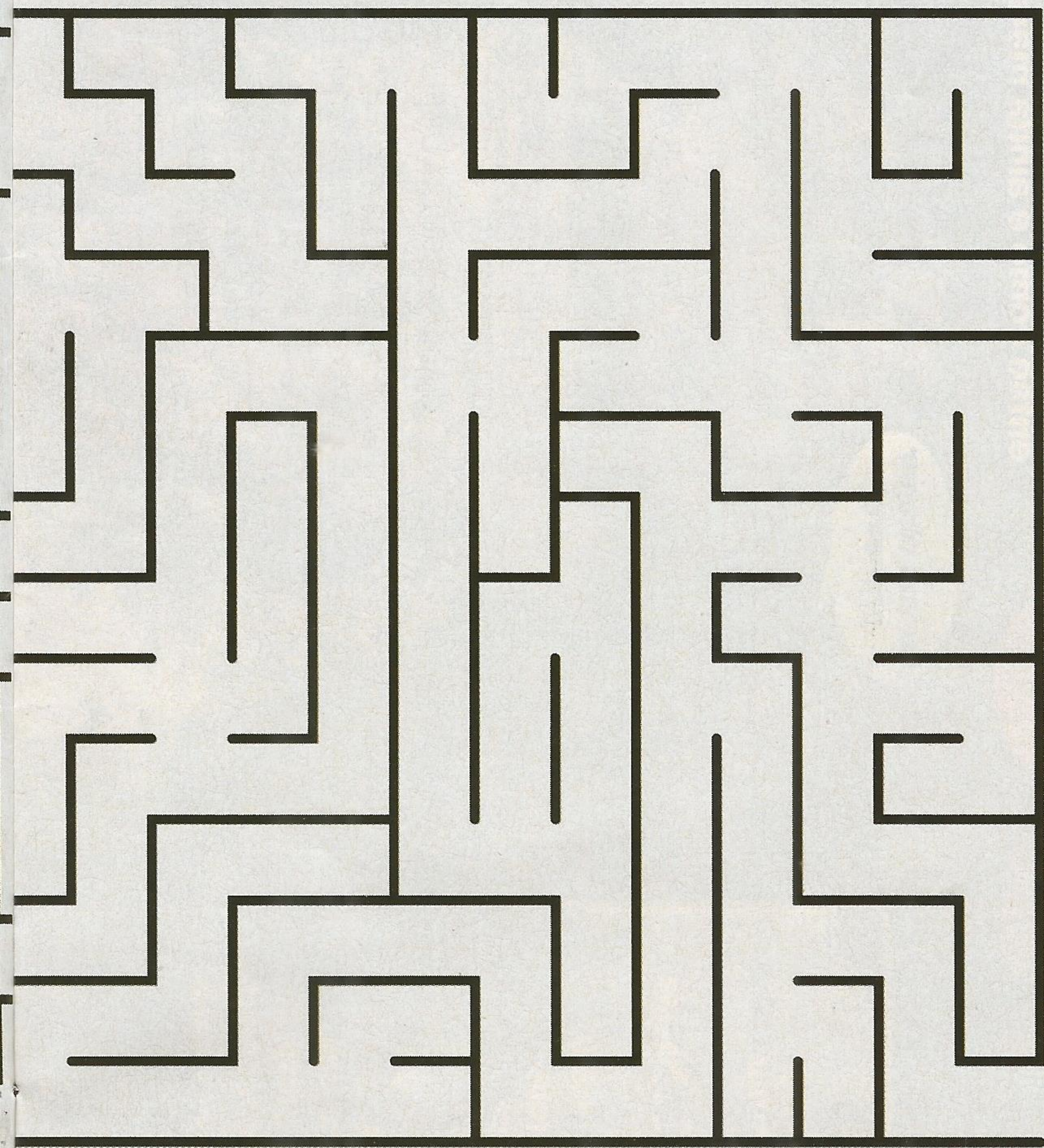
JOGUE



**POUPANÇA
DA CAIXA**

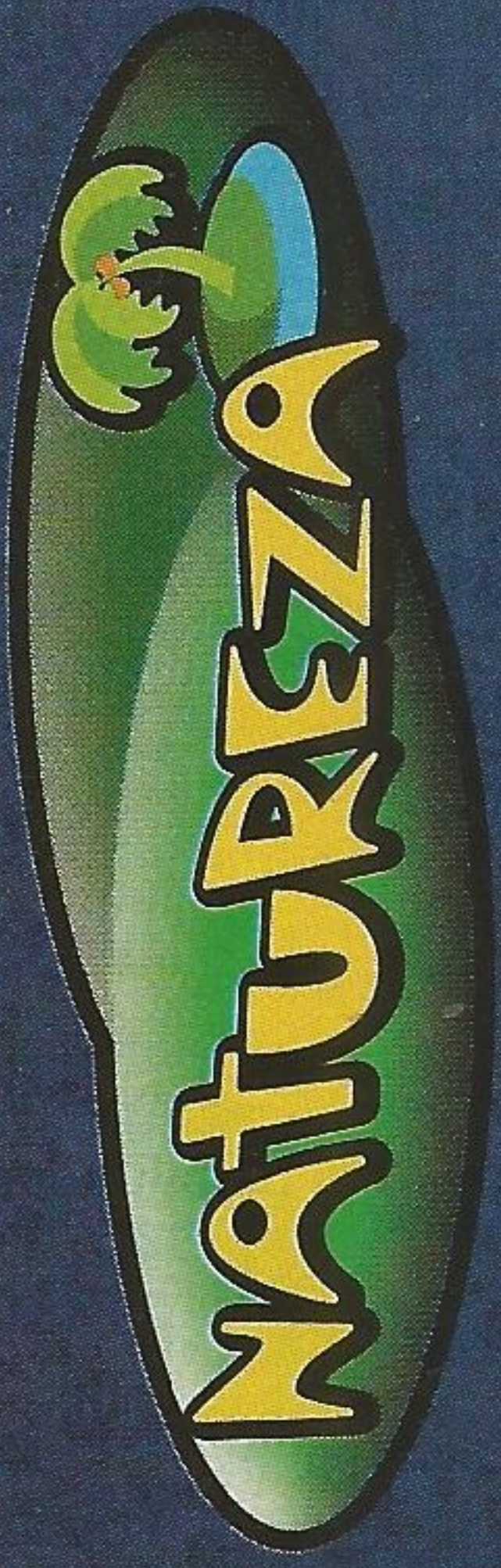
Poupar é muito mais que guardar dinheiro. É pensar em você, nos outros e no

PEDAÇO DE PAPEL NO LIXO.



futuro. Abra uma poupança na CAIXA e vem pra Força X você também.

CAIXA



OTETO DO MUNDO

Viaje pelas trilhas do Everest e conheça seus habitantes.

Parece impossível, mas muita gente sonha visitar um local com neve por todo lado, ventos de até 150 quilômetros por hora e temperaturas que podem chegar a 40 graus negativos. É o monte

Everest, o ponto mais alto do planeta, que fica entre o Nepal, a Índia e a China.

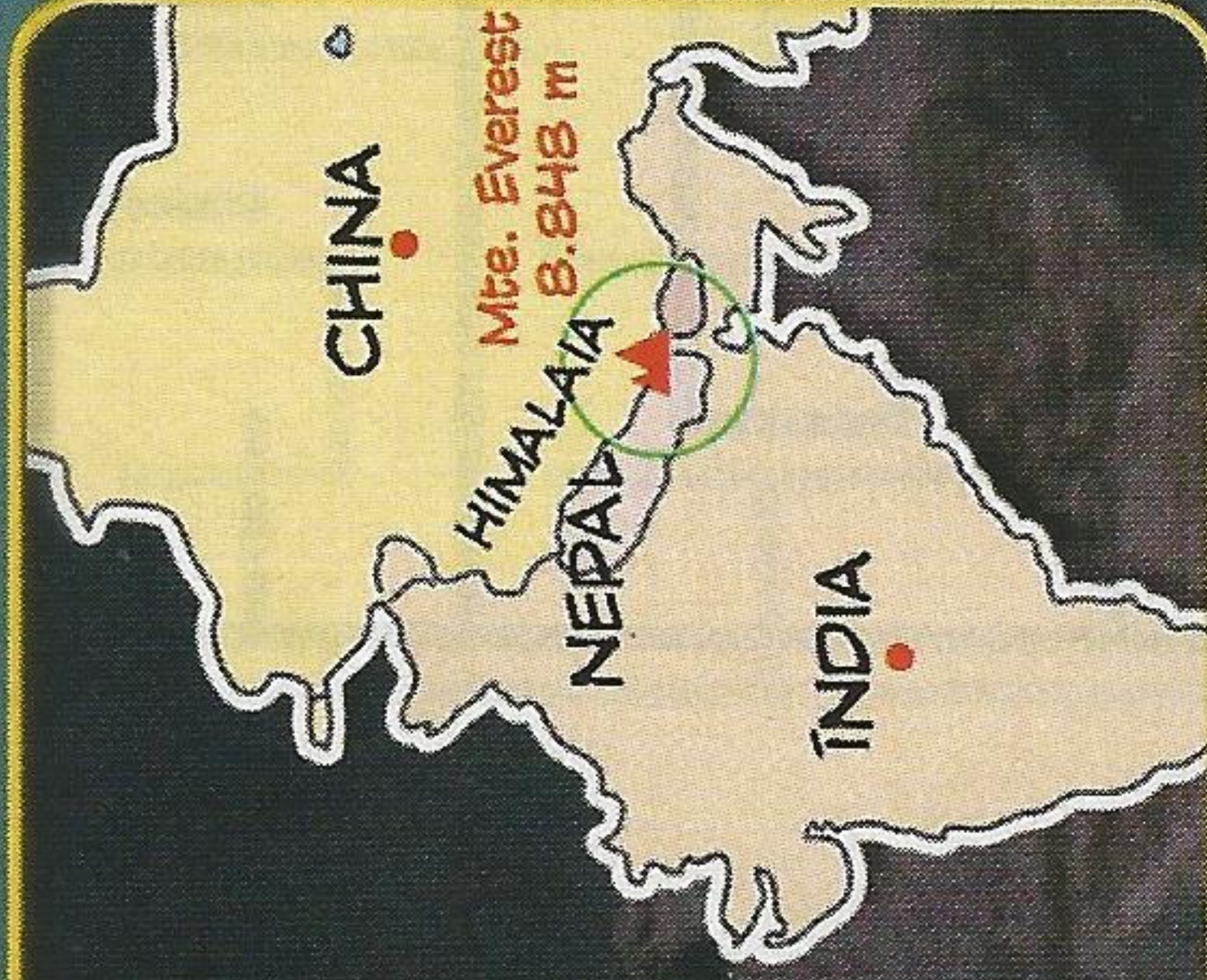
Da base até o topo são 8.848 metros de altura. É o mesmo que 17 prédios de 101 andares empilhados. Difícil de imaginar? Imagine então como é ainda mais

complicado chegar até lá. Além do frio intenso, da neve escorregadia e das avalanches, há pouco oxigênio e, quanto mais se sobe, mais difícil fica a respiração. Mesmo assim todos os anos dezenas de alpinistas encaram o desafio. Quem consegue, depois de dias de esforço, tem de voltar logo, pois o nosso corpo não aguenta a falta de oxigênio por muito tempo.

Lá no alto, tudo fica coberto de neve o ano todo e não se vêem plantas nem animais. Mas no caminho é possível avistar vegetais e bichos que resistem às condições do ambiente.

ONDE FICA?

O monte Everest está na cordilheira do Himalaia, entre o Nepal, a Índia e a China. A montanha ganhou esse nome em homenagem a George Everest, que se dedicou a medir sua altura.



Eu vou chegar primeiro!

E aí?
Falta muito, ainda?

CONSULTORIA:
WALDEMAR NICLEVICH (alpinista).
TEXTO:
CRISTIANE YAMAZATO.

VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ Existem 15 caminhos diferentes para se chegar ao topo do Everest?
- ▶ Os primeiros brasileiros a conquistar o topo foram os alpinistas Mozart Catão e Waldemar Niclewicz, que escalaram o monte em 1995?
- ▶ Em 29 de maio de 2003 foi comemorado o aniversário de 50 anos da chegada do homem ao Everest? Os primeiros a alcançar o topo foram Edmund Hillary e Tenzing Norgay, após 46 dias de subida.
- ▶ Até hoje 1.200 pessoas de 63 países subiram ao topo?
- ▶ Foram os nepaleses que deram o nome à cordilheira? Himalaia significa *morada das neves*.
- ▶ Acima de 5.500 metros de altitude, não há povoações porque é impossível para os humanos viver em locais com tão pouco oxigênio?

OS VIZINHOS DA MONTANHA

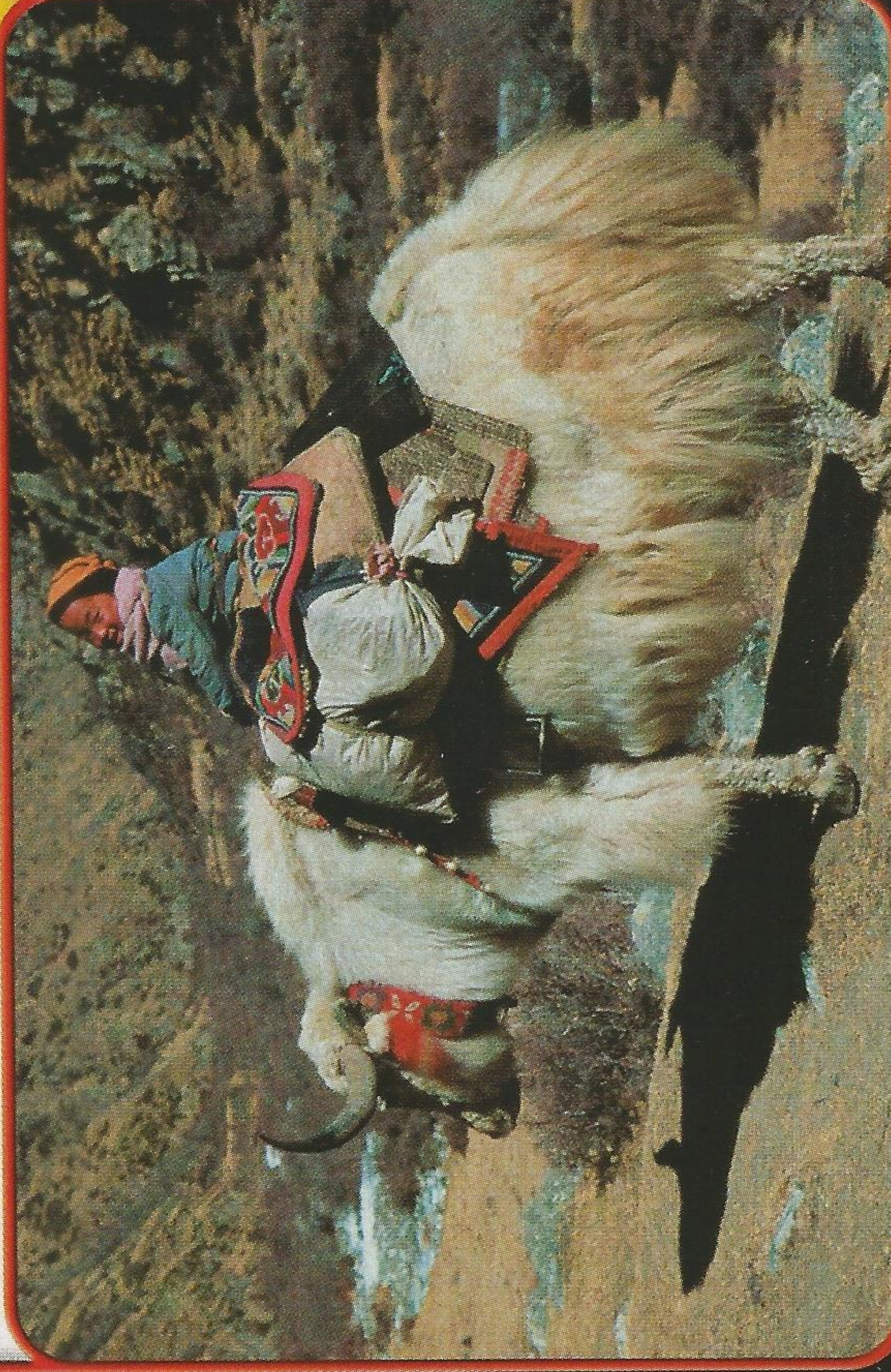
Há alguns povos que vivem entre as montanhas do Himalaia. Os **sherpas**, que moram em Khumbu, são os que estão mais perto do Chomolungma, que é como eles chamam o Everest. A palavra significa Deusa Mãe do Mundo, porque, segundo as lendas desse povo, a montanha é a morada de uma deusa. Os sherpas conhecem bem a região, percorrem as trilhas com facilidade e costumam guiar os alpinistas e carregar suas bagagens nas trilhas. Com isso acabam recebendo influência de estrangeiros e seus costumes estão mudando aos poucos. Mas eles continuam muito ligados à natureza e às montanhas.

BICHOS E PLANTAS

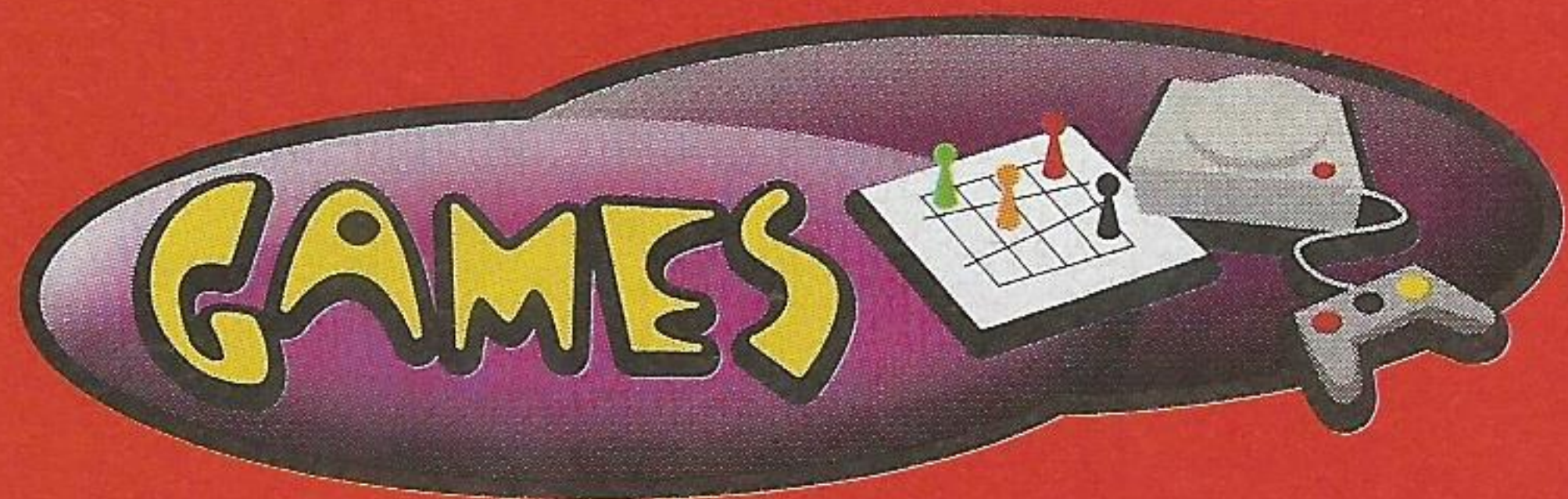
O animal mais fácil de encontrar na região é o **iaque**, um tipo de boi com grandes chifres e o corpo coberto de pêlos grossos e longos que o protegem do frio. Ele foi domesticado e é criado por povos que vivem por lá. Fornece leite, lã e serve como animal de carga, transportando pelas trilhas nas montanhas todo tipo de material.

Com muita sorte os pesquisadores conseguem ver também animais selvagens como o leopardo-das-neves, o panda-vermelho e o urso-do-tibete. Entre as aves, o destaque é o faisão-monaldó-himalaia, que é o símbolo do Nepal. Alguns alpinistas também já encontraram cabras montanhesas pelo caminho. Mas acima dos 6 mil metros, os habitantes mais típicos são insetos e aranhas.

Por causa do frio e da altitude, não há muitas espécies de plantas na região. Até 4.500 metros, o mais comum é ver arbustos, alguns com flores bem bonitas. Acima dessa altura, só existem rochas e muita neve.



ANDREW ERRINGTON / GETTY IMAGES



Encare no PC o desafio de
Sinbad • A Lenda dos Sete Mares.

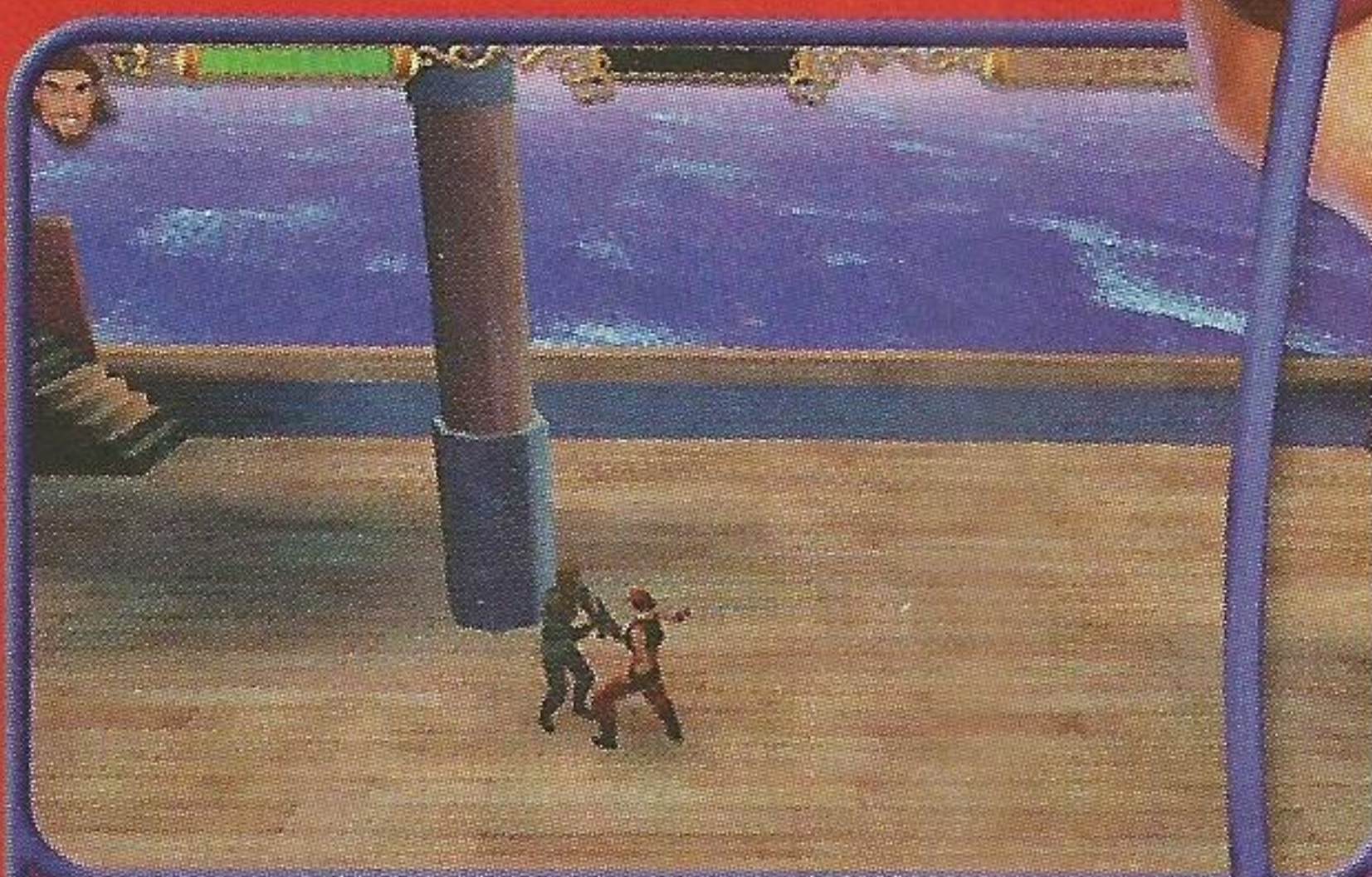
EMBARQUE NESTA AVENTURA

Configuração mínima:
Pentium III 600MHz,
com 128 MB RAM,
vídeo 32 MB.

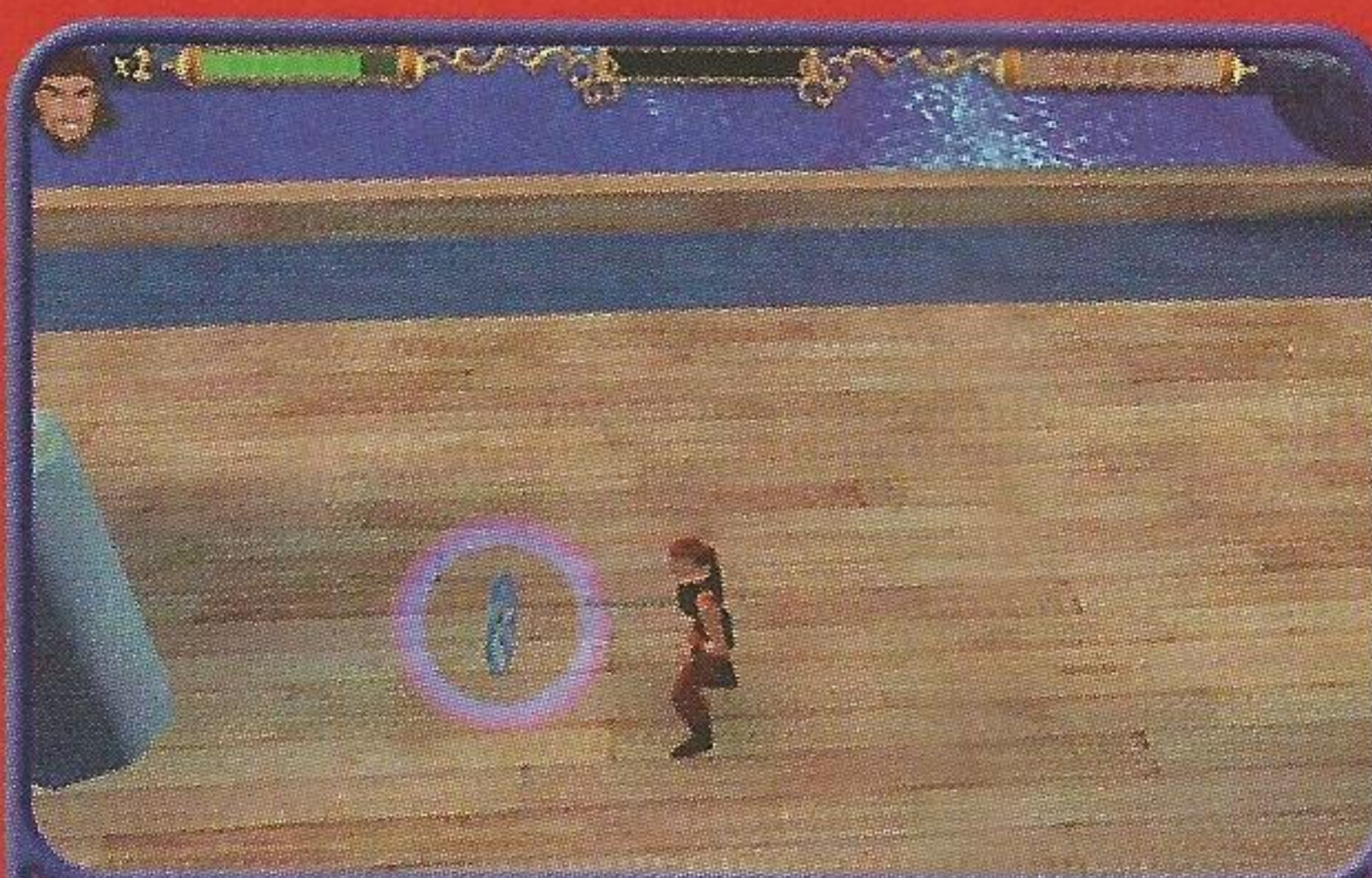
Sinbad já mostrou sua coragem no cinema lutando contra seres mágicos para recuperar o Livro da Paz, roubado por uma deusa. Agora é a sua vez de comandar o navio e tornar-se um herói.

A história e os cenários do game são como os do filme. O maior desafio são os cinco chefões de fase, que representam figuras mitológicas. Aos poucos você vai notar que cada adversário se comporta de uma maneira e conseguirá explorar o ponto fraco deles. Se aprender todos os movimentos de Sinbad, vai descobrir como agir e avançar no jogo.

É importante explorar os cenários em busca de objetos úteis. Vale até usar sua espada contra barris e caixas que escondem itens como magias e espadas poderosas. E não perca nenhuma das garrafas que contêm um líquido que recupera a sua energia. Afinal, sua carreira de velho lobo-do-mar está apenas começando e é melhor se garantir.



Repita a sequência de botões exibida na tela para aprender o movimento.



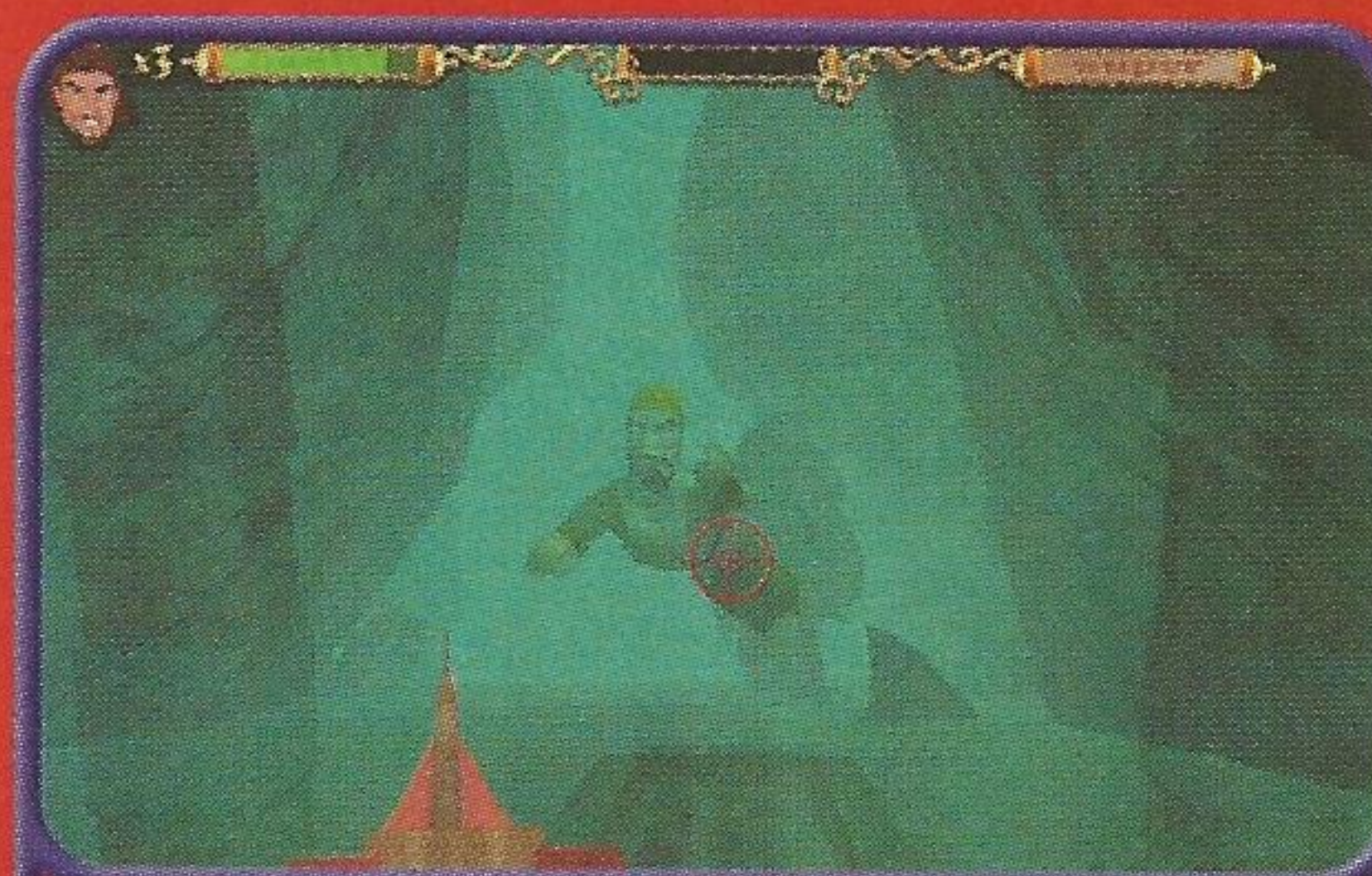
Os itens azuis são mágicos e ajudam Sinbad a avançar na aventura.



Coletando o item da imagem, os esqueletos o ajudam a vencer inimigos.



Corra pelo convés. Quando a dinamite surgir, atire-a no monstro.



Quando os fantasmas atacarem, você tem de utilizar o arpão para vencê-los.

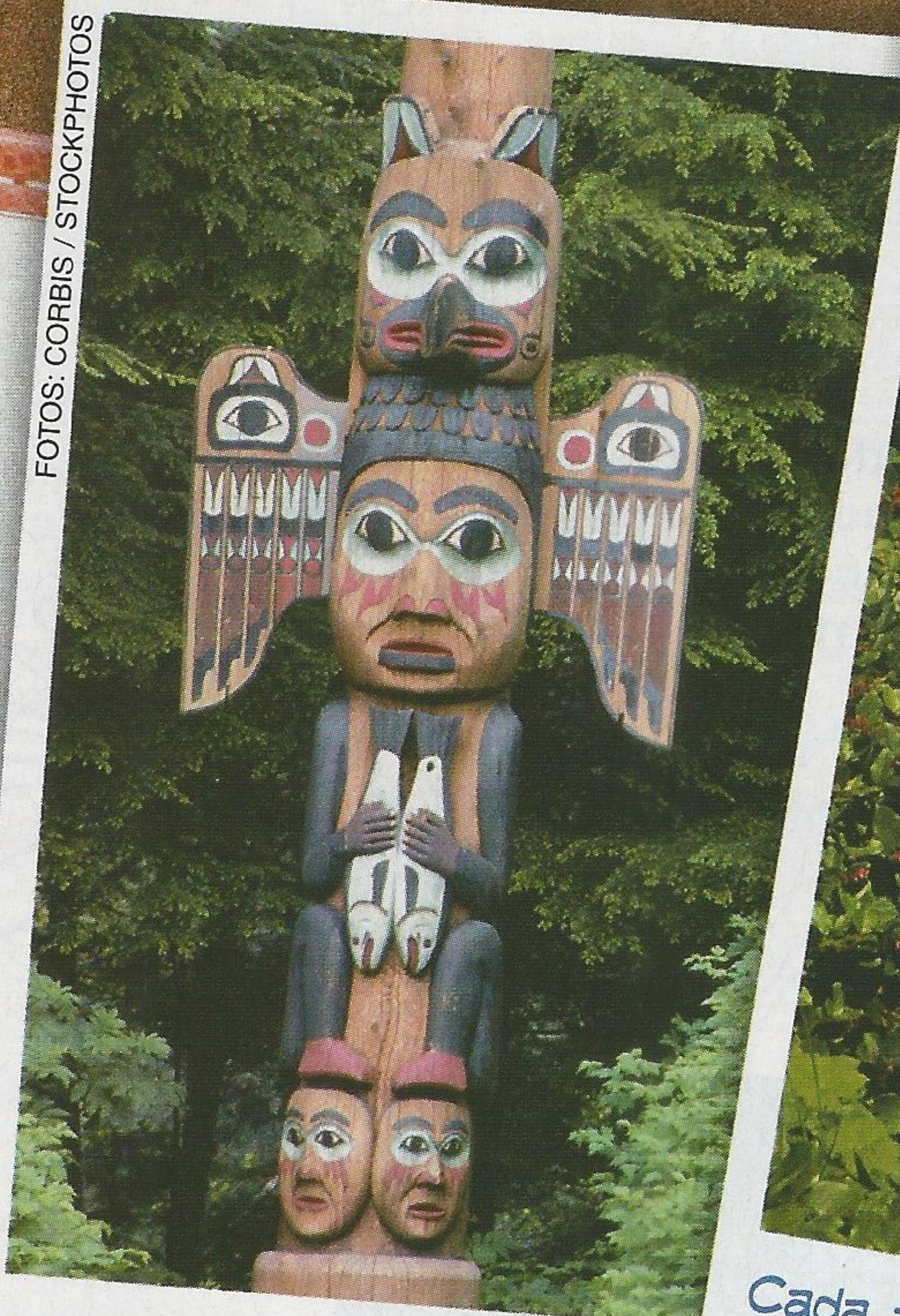


Diário do Chico

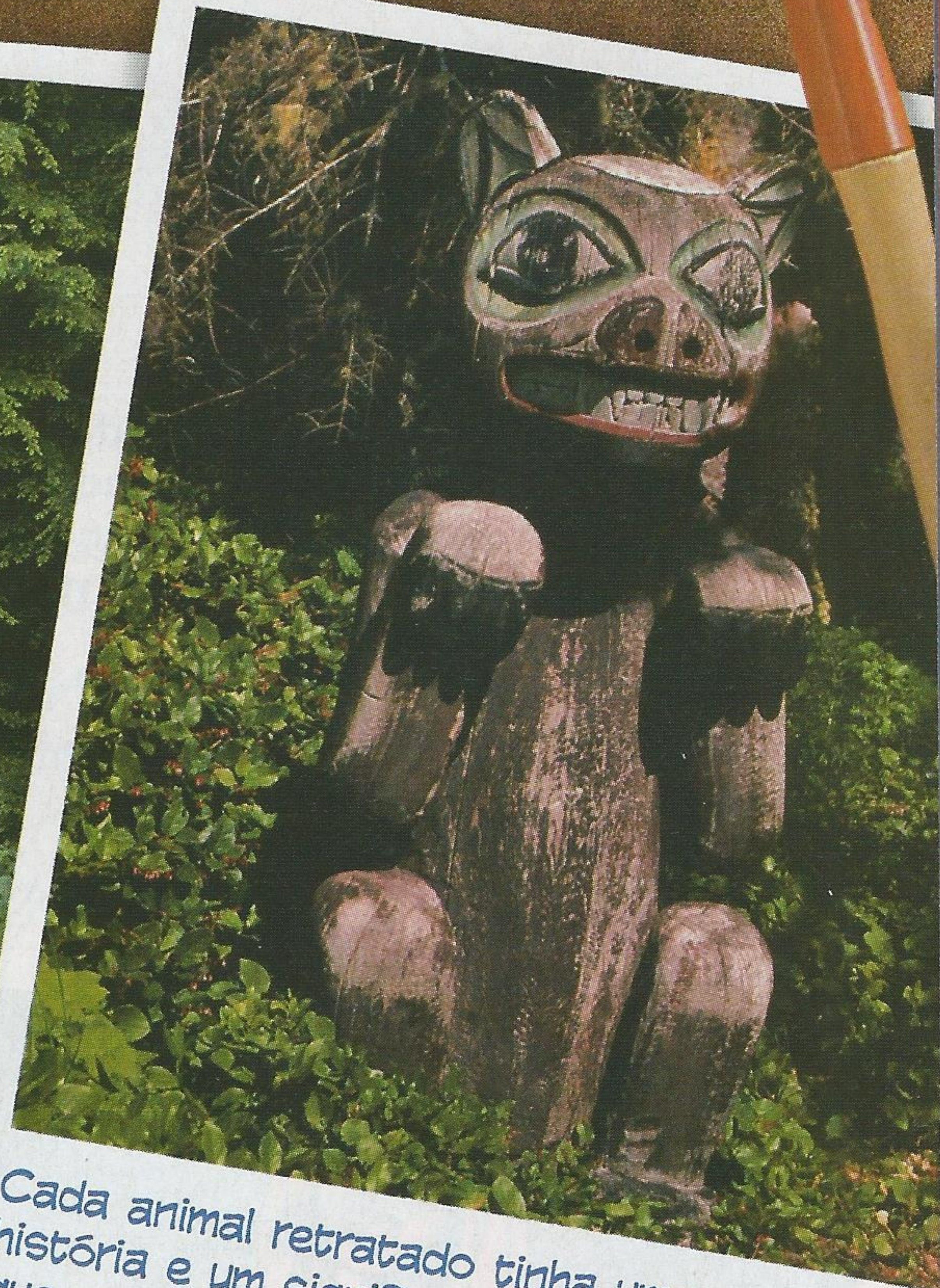
Esta semana,
junto com a **RECREIO**,
você recebe o **Chico**.
Ele vai fazer parte de sua
equipe e ajudá-lo
nos desafios da **Trilha
do Tesouro**.

Veja as anotações que
ele fez depois de sua
viagem ao Alasca.

FOTOS: CORBIS / STOCKPHOTOS



Alguns totens da América
do Norte mostram várias
imagens diferentes na
mesma escultura, reunindo
animais e até figuras humanas.



Cada animal retratado tinha uma
história e um significado e os grupos
que usavam um totem se identificavam
com ele. Os ursos, por exemplo,
simbolizavam força e defesa.

Hoje vimos incríveis totens, que são
esculturas que representam bichos.
Entre certos povos indígenas, essas
figuras eram usadas para identificar
as diferentes famílias. Havia o grupo
do lobo, o do urso, o da águia e muitos
outros. Eles acreditavam ser
descendentes dos bichos e respeitavam
seu totem. O grupo dos búfalos, por
exemplo, não caçava búfalos. Além
disso, pessoas da mesma família não
se casavam. Assim, águias não se
uniam com águias, mas podiam casar
com alguém da turma dos alces.

Povos da
África, da Índia,
da Oceania,
da Austrália,
da América do
Norte e do Sul
e da Ásia também
acreditavam ser
parentes de bichos
e faziam esculturas
com animais.

Manual do Jovem

6º capítulo - Reconstituição de

Em algumas escavações, o arqueólogo pode encontrar peças quebradas e a reconstituição, como se fosse a montagem de um quebra-cabeça.

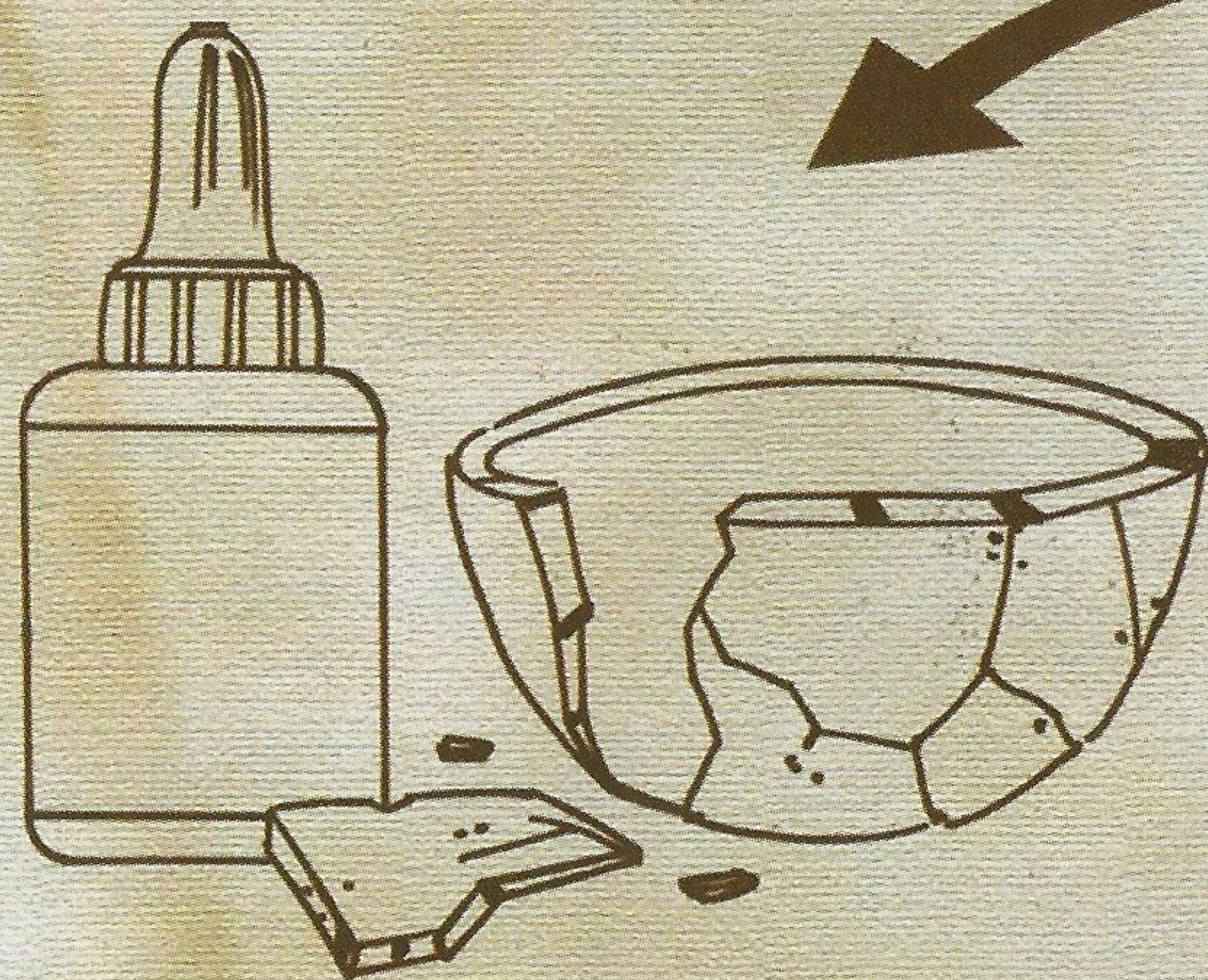
1

LAVAGEM

Cada parte da peça deve ser cuidadosamente lavada em água corrente com uma escova média bem macia, para que nada se quebre.



Ágata sempre ajuda a Clara na reconstituição de objetos para aprender mais sobre o assunto.



**ROCK
ANIMAL**
FASE 2

**TRILHA
DO TESOURO**

Patrocínio:

SUCRILHOS
Kellogg's

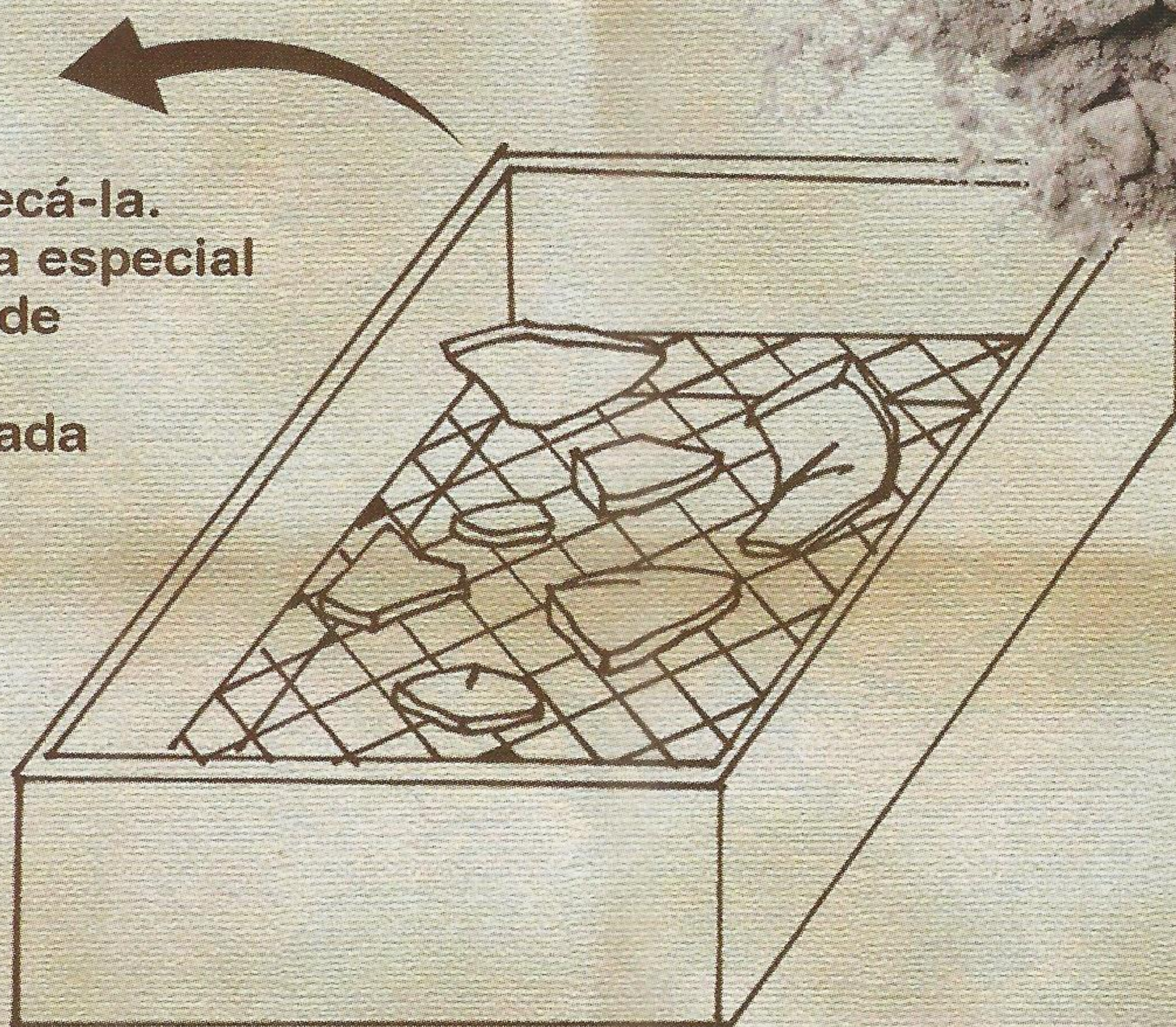
Arqueólogo e peças

Quando isso acontece, é preciso fazer

2

SECAGEM

Após lavar a peça, é preciso secá-la. Nessa etapa, usa-se uma caixa especial com fundo de tela metálica onde os pedaços são colocados. Depois, a caixa deve ser colocada em um local bem ventilado.



3

COLAGEM

Com base em referências de livros e estudos arqueológicos, o explorador reconstitui a peça colando os pedaços. Assim ele consegue ver o objeto encontrado igualzinho ao que era antigamente.

Escave a Rocha
que vem com
a próxima **Recreio**
e tenha uma surpresa.



Toda quinta, nas bancas.



Cadê?

Resposta na página 42.





AI, QUE F

Conheça alguns dos bichos mais comilões do planeta.

Existem animais que exageram na hora de comer. Não importa se são grandes ou pequenos. É que certas espécies precisam de muito alimento porque gastam muita energia, outras porque têm de fazer reservas de gordura pois só encontram comida em determinadas épocas e algumas porque são enormes e precisam manter o corpo funcionando.

Não é de hoje que há bichos assim. Os grandes dinos já comiam bastante. Veja alguns recordistas atuais de comilança.

FÁBIO COLOMBINI



ALMOÇO NO JARDIM

O beija-flor gasta muita energia e precisa comer bastante. Ele bate as asas 70 vezes por segundo, voa de lado, de costas e até de cabeça para baixo. Para fazer tantas acrobacias, suga o néctar de até 1.500 flores por dia e ingere também insetos que têm muitas proteínas.



O FAMINTO DA AMAZÔNIA

O peixe-boi da Amazônia é o maior mamífero de rio do mundo. Chega a atingir meia tonelada de peso e 3 metros de comprimento! Ele come pelo menos 50 quilos de vegetais por dia e fica perto das margens, em busca de folhas verdinhas.

LUCIANO CANDISANI

OME!

SEMPRE EM FORMA

Um dos campeões da comilança no reino animal é o elefante. Ele é o maior mamífero terrestre do mundo e, para se manter sempre em forma, passa boa parte de sua longa vida comendo. Chega a consumir cerca de 250 quilos de folhagem e capim por dia. Para matar a sede, bebe em média 200 litros de água. Não é à toa que pode pesar até 7 toneladas.

CONSULTORIA:
JOSÉ GUILHERME CHAUÍ-BERLINCK
(biólogo do Departamento de Fisiologia
do Instituto de Biociência da USP).

ELE É VALENTE

Já ouviu falar do glutão? Ele é parente da doninha e vive nas florestas frias do norte do planeta. Tem um apetite voraz e suas presas prediletas são peixes, pequenos roedores e pássaros. Como é muito forte, na hora da fome enfrenta até animais maiores se for preciso. Come também frutas e carniça.

SEM FRESCURA

Poucos caçadores são tão vorazes como o tubarão-branco, um carnívoro que caça focas, leões-marinhos, tartarugas, golfinhos, baleias e até outros tubarões. Essas presas fornecem uma boa quantidade de gorduras e proteínas para seu organismo, o que é muito importante porque ele nem sempre encontra bastante alimento e pode ter de passar vários dias sem comer.



Chame a turma e confira dicas para brincar de amigo-oculto de maneiras diferentes e bem divertidas.

Quem você tirou?

AMIGO É PARA ESSAS COISAS

Nem sempre amigo secreto tem de dar presente. Que tal brincar de ter um amigo oculto como se fosse um anjo da guarda?

Escrevam o nome de todos e façam o sorteio. Cada um vai fazer de tudo para ajudar o amigo que sorteou, sem que ele perceba. Vale dar uma força em um trabalho de escola, ajudar a limpar a bicicleta, convidar para um passeio ou emprestar um brinquedo.

No dia marcado, cada um vai tentar descobrir quem foi seu amigo oculto e entregar um cartão de agradecimento.



SECRETO MESMO

Um jeito diferente de fazer a brincadeira é cada um descobrir quem é seu amigo secreto só na hora de entregar os presentes. Para isso é só escolher uma lembrança que possa agradar tanto a um amigo como a uma amiga. Pode ser um livro, um chocolate, um CD ou uma camiseta.

Capriche na embalagem, para disfarçar bem o conteúdo. No dia marcado, cada um sorteia um amigo, dá algumas dicas sobre a pessoa e entrega o presente.



ADIVINHE QUEM É

Na hora de entregar os presentes, você pode desenhar o seu amigo ou fazer mímica até que ele descubra que foi sorteado. Vale, por exemplo, imitar o jeito de ele andar ou desenhar coisas de que ele gosta. Quem se candidatar ao presente fora de hora recebe um castigo.

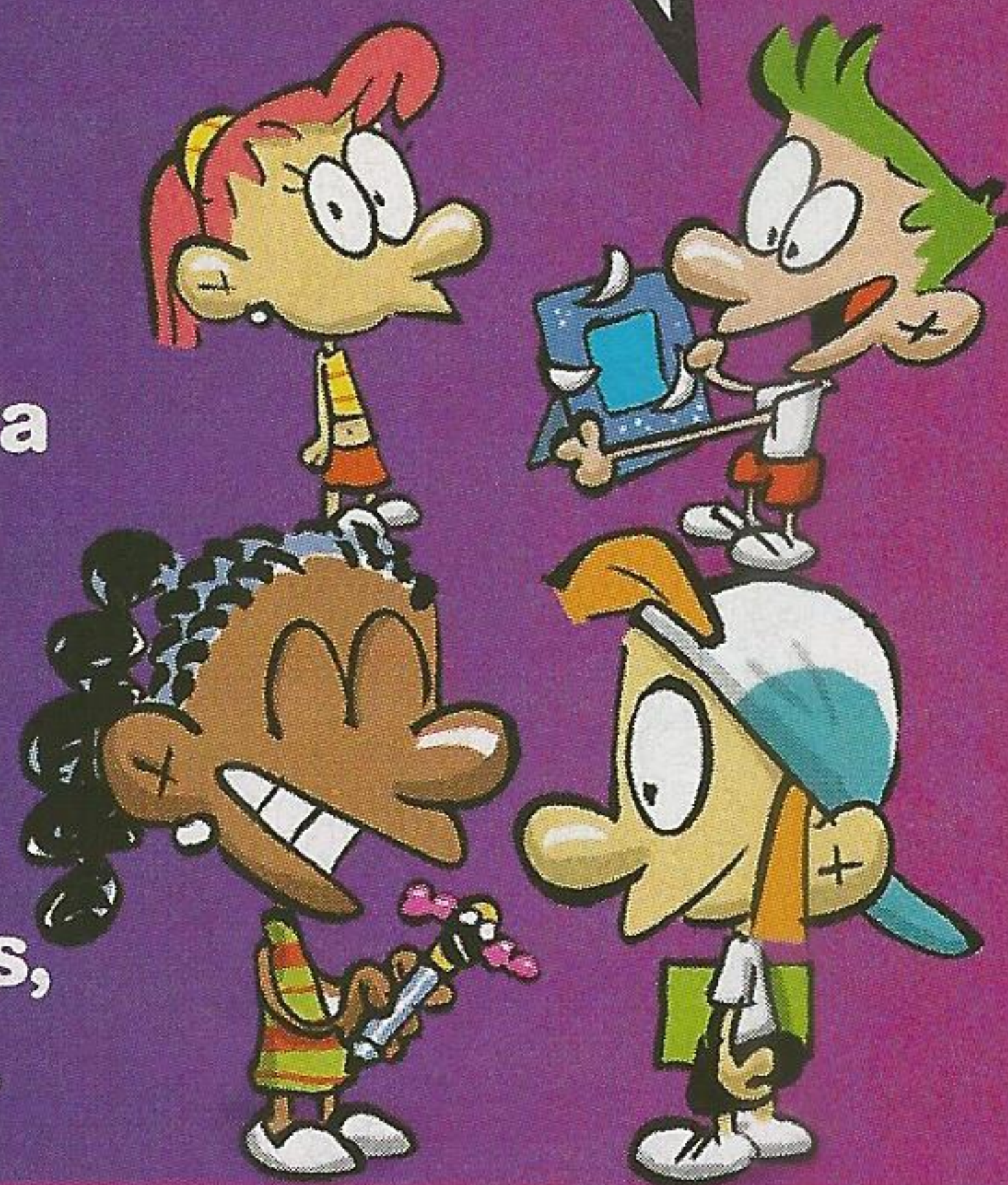


COM A SUA CARA

Quer ganhar uma lembrança exclusiva? Então que tal cada um fazer um presente especial que combine com o amigo?

Se a pessoa que você tirou gosta de fotos e vive no mundo da lua, faça um porta-retratos decorado com luas. Se ela gosta de ler, faça um porta-revistas ou um aparador de livros.

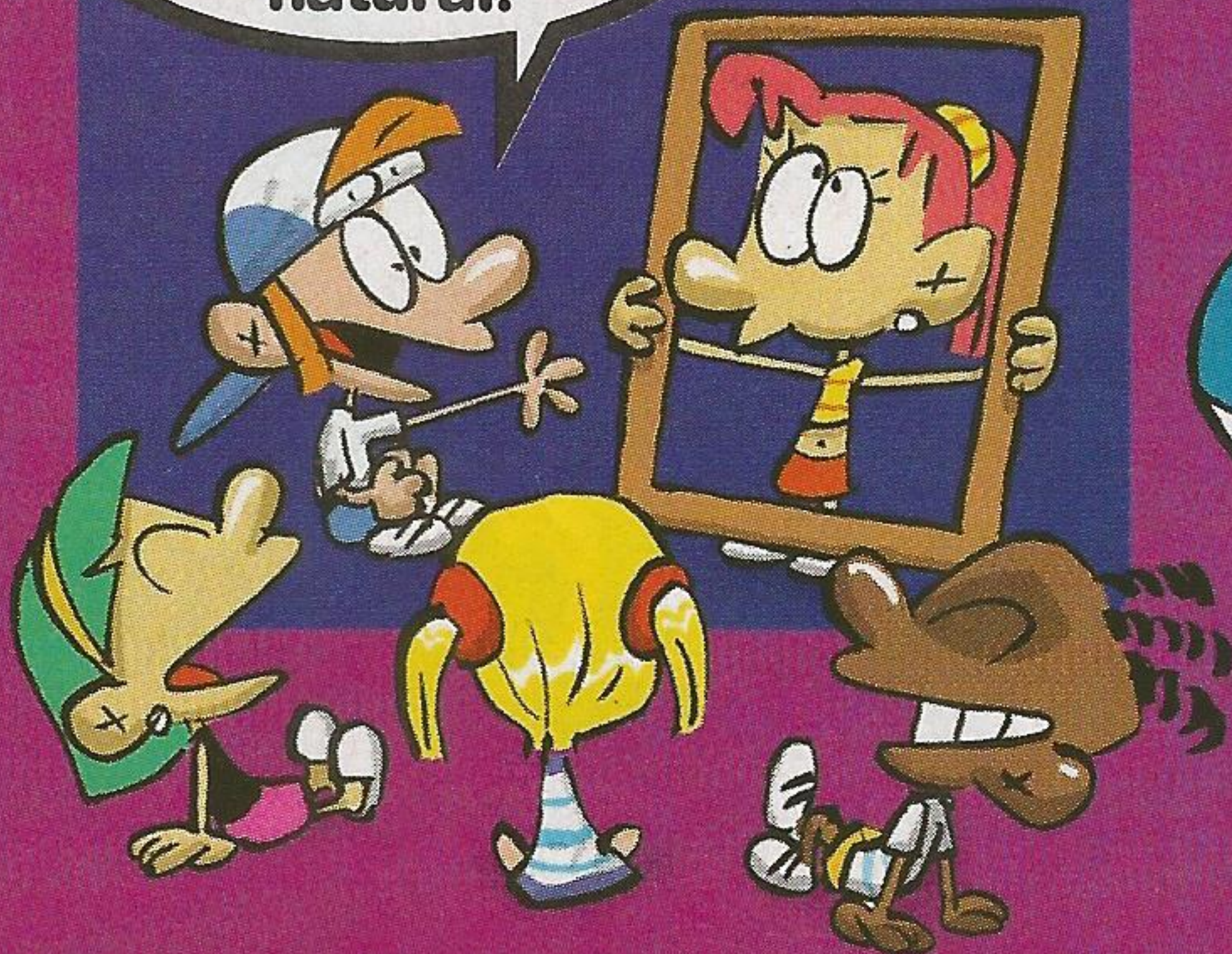
Solte a imaginação e crie lápis, colares ou bonecos. Vale também oferecer bombons, biscoitos ou outras gostosuras.



AMIGO-DA-ONÇA

E que tal transformar a brincadeira em um inimigo-oculto? A idéia é que todos caiam na risada ao abrir os pacotes. Como? É só escolher um presente divertido. Se o seu colega é do tipo que se esquece dos trabalhos de escola, pode ganhar uma agenda. O comilão da turma, por exemplo, leva um livro de receitas. O que será que você vai ganhar?

Um porta-retratos em tamanho natural!



AMIGO VIRTUAL

Você pode fazer amigo-secreto pela internet. Há vários sites em que os grupos se cadastram e fazem um sorteio automático. Assim, ninguém tira o próprio nome e quem quiser envia recados por e-mail sem que ninguém desconfie. Veja alguns endereços e escolha o mais legal:
www.amigosecreto.com.br
www.yas.com.br
www.centraldedesejos.terra.com.br/amigo_oculto

Vamos sortear qual site usar...



www.recreionline.com.br



UM DUENDE EM NOVA YORK

Conheça os personagens e curiosidades sobre o filme.

PARA VOCÊ

Entre em Cartões e imprima o seu **CALENDÁRIO RECREIONLINE 2004.**

APETITE ANIMAL

Veja outros bichos comilões. Rápido, antes que eles devorem tudo!

ROCK ANIMAL

TRILHA DO TESOURO

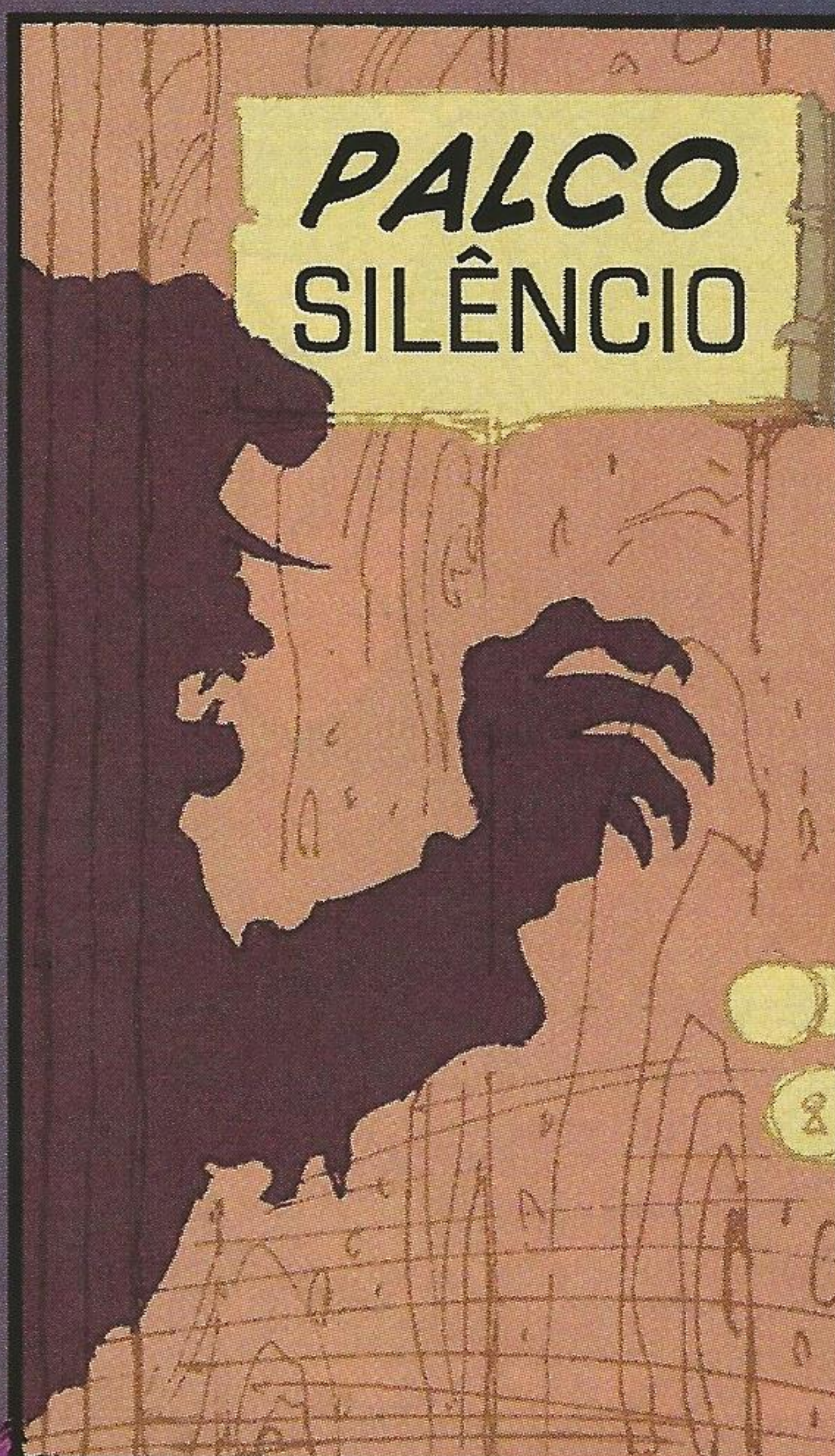
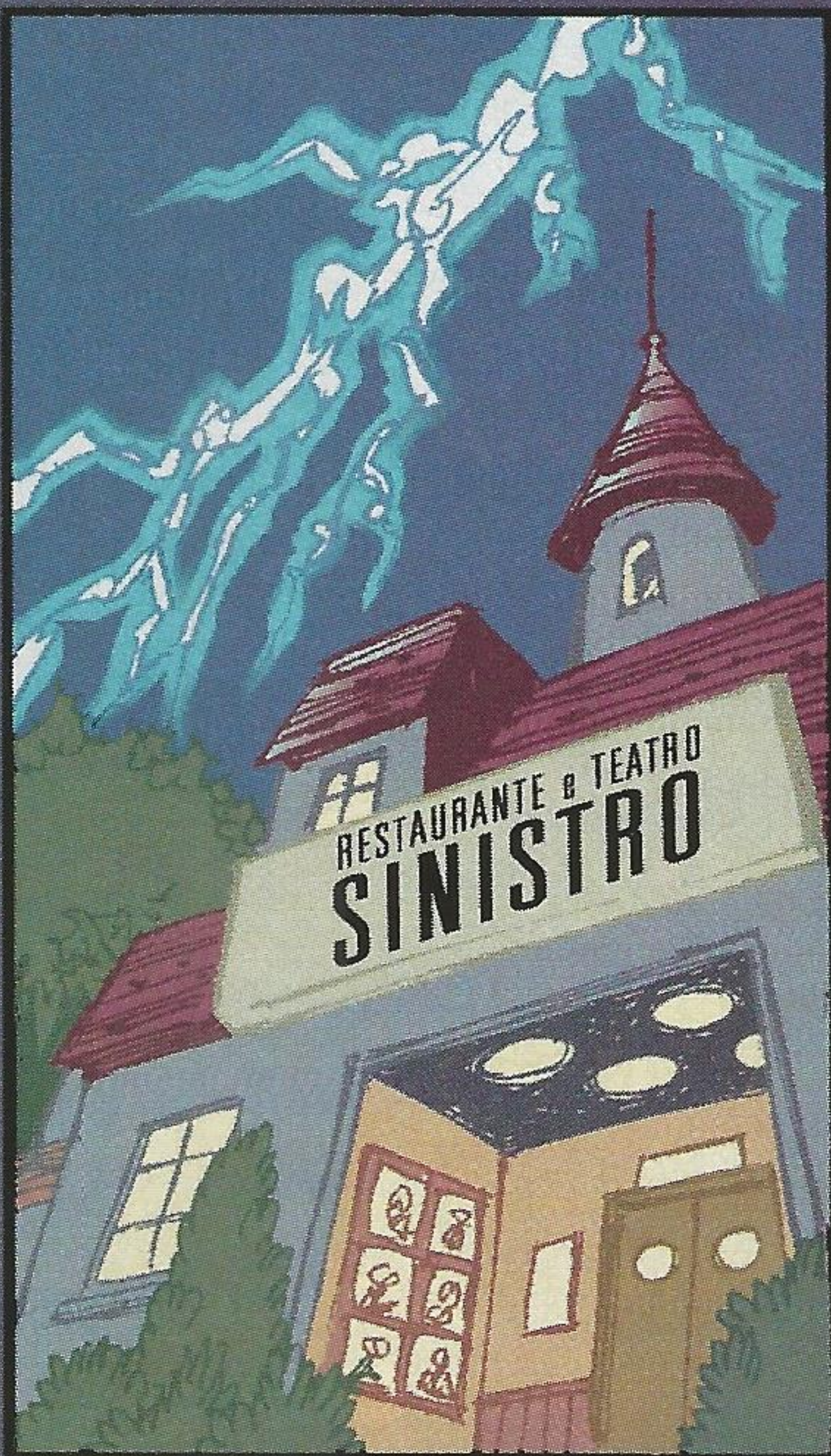
Descubra vestígios de indígenas da costa oeste do Canadá e seus totens sagrados.

Quem disse
que diversão
não dá em
árvore?

O seu Natal vai ficar muito mais divertido com a próxima edição da Recreio. A revista traz uma capa especial cheia de enfeites para você destacar e pendurar em sua árvore de Natal. Passe na banca mais próxima e Feliz Natal!



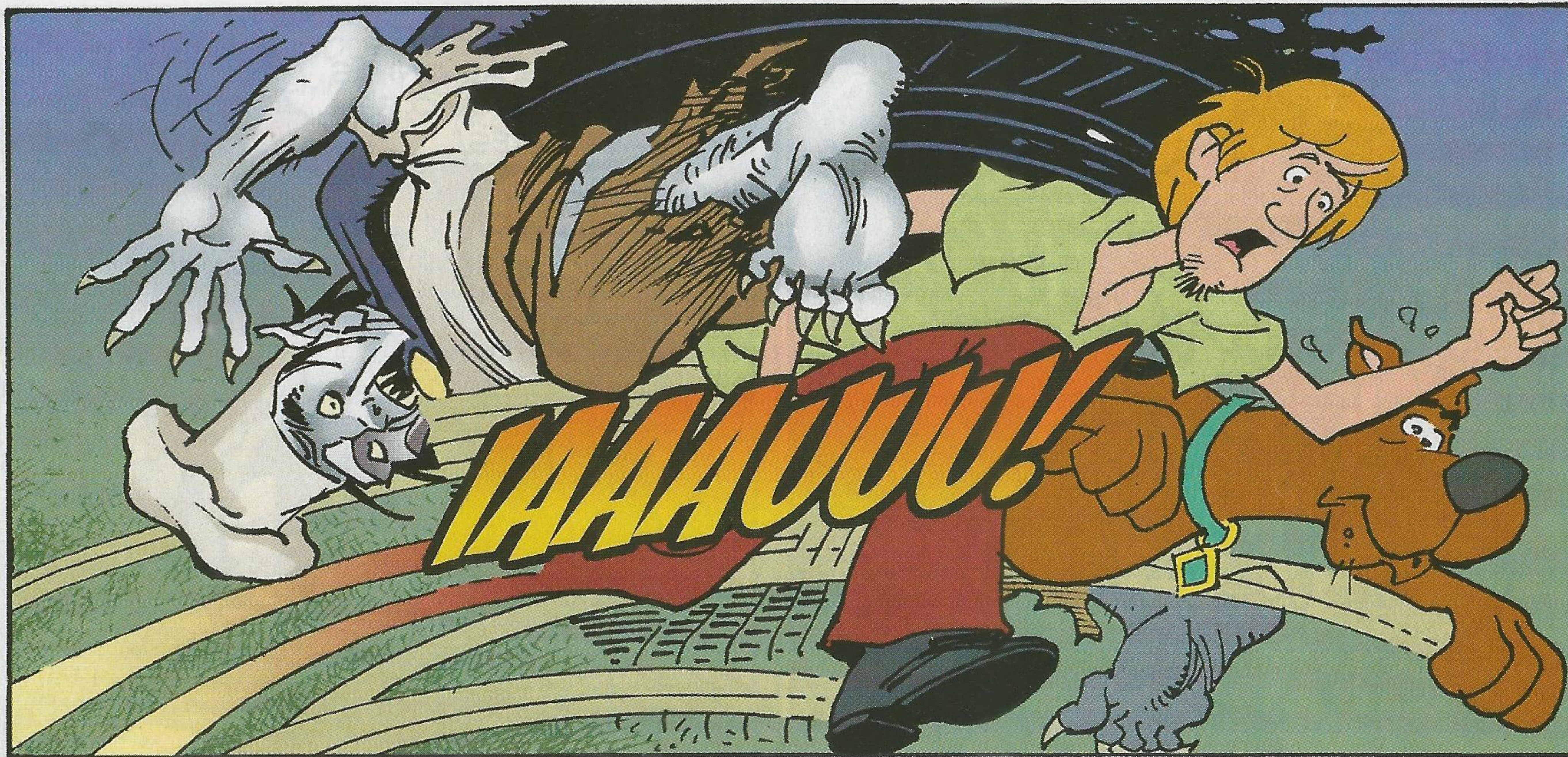
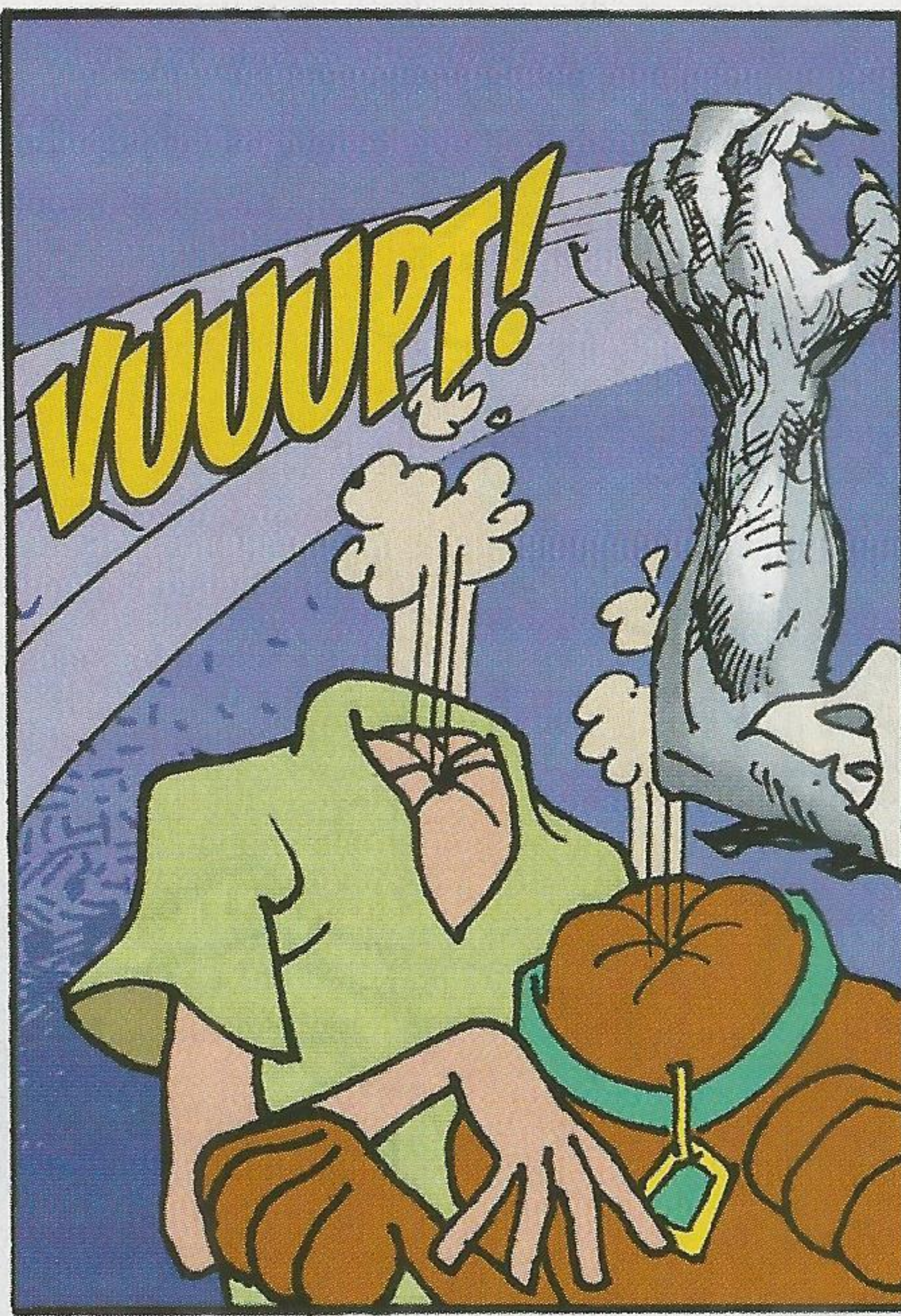
Toda quinta, nas bancas.



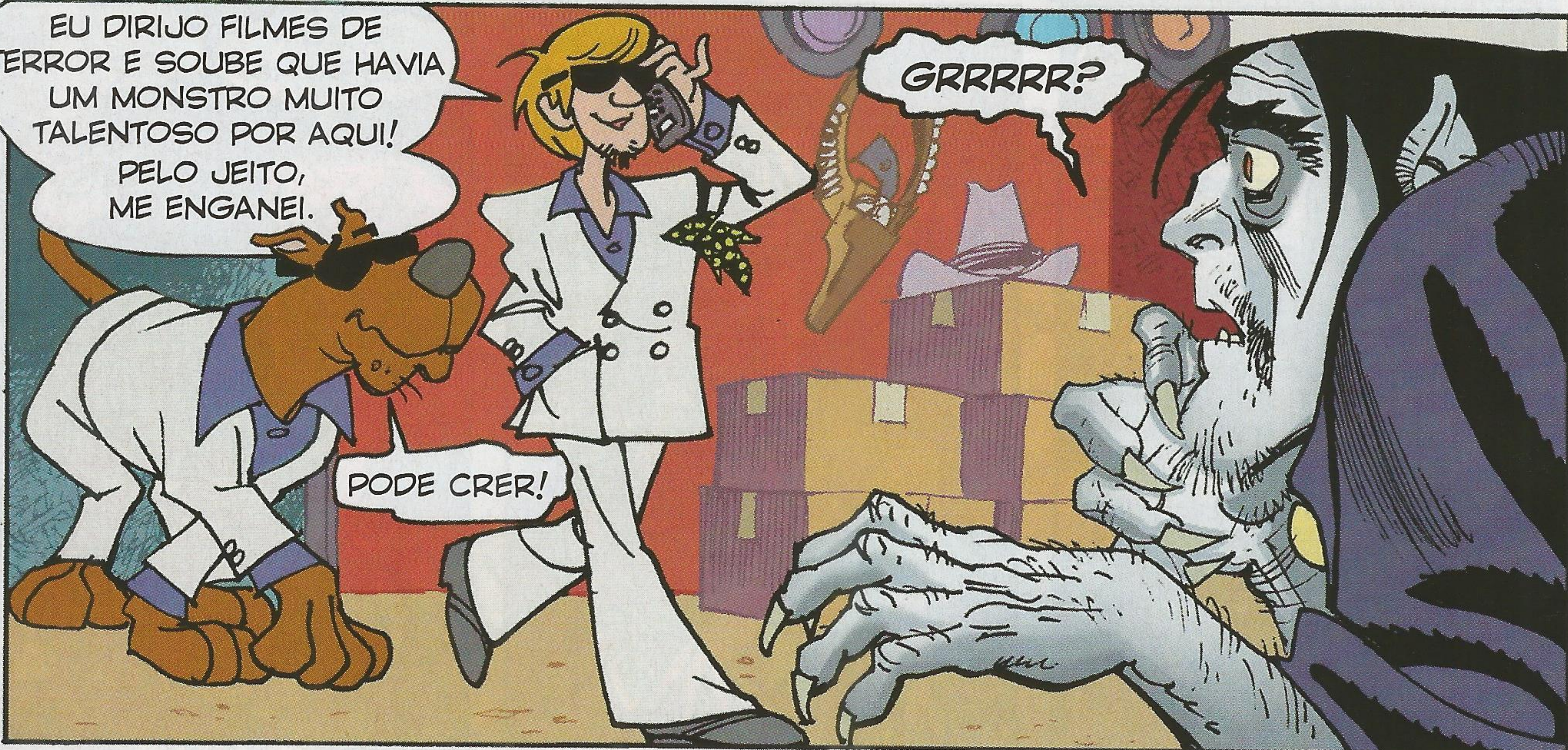


LANCHINHO INDIGESTO

CHRIS DUFFY ► texto
ERNE COLÓN ► arte
PATRICIA MULVIHILL ► cores
MARCELO ALENCAR ► tradução



EU DIRIJO FILMES DE
TERROR E SOUBE QUE HAVIA
UM MONSTRO MUITO
TALENTOSO POR AQUI!
PELO JEITO,
ME ENGANEI.



PODE CRER!

TSC, TSC. O
QUE É ISSO?!

VOCÊ ACHA QUE
VAI ASSUSTAR ALGUÉM
VESTIDO DE
MESTRE-CUCA?
TENHA DÓ!



BAH!

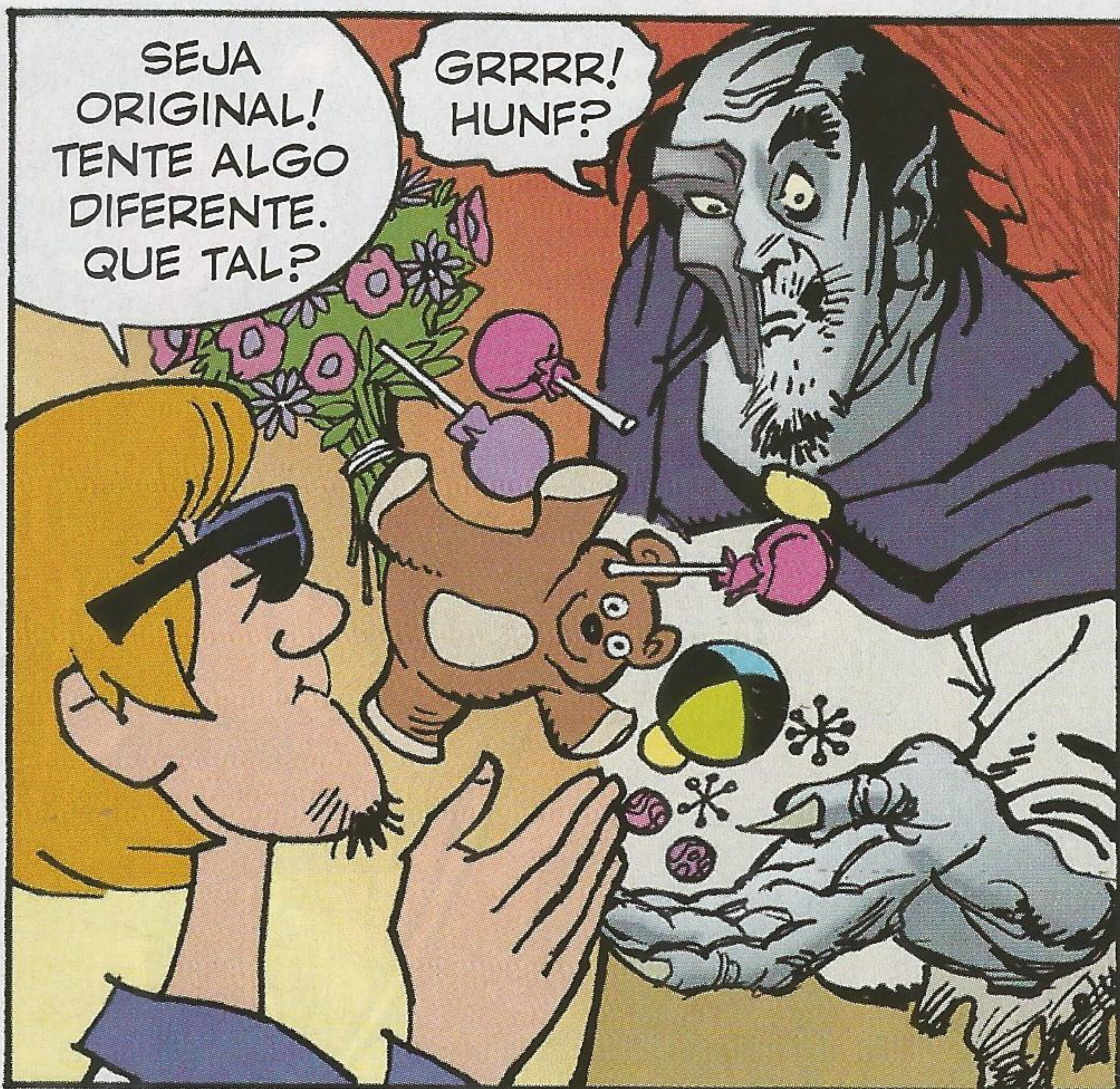
E OLHA SÓ AS SUAS
GARRAS. ATÉ AS UNHAS
DA MINHA AVÓ SÃO BEM
MAIORES!

ELE TÁ
PRECISANDO
DE MANICURE!



SEJA
ORIGINAL!
TENTE ALGO
DIFERENTE.
QUE TAL?

GRRRR!
HUNF?



GRAAUURR
GRAURR!







GRRRRARRR!
UUURGH!

RÁPIDO, SCOOBY!
ACHO QUE ELE NÃO
GOSTOU DO ROTEIRO!



HÃ... COM LICENÇA,
TEMOS DE DISCUTIR
DETALHES
DO SEU
CONTRATO!



HUMMM...

ZUM



EI, TURMA! O FANTASMA É
UM MESTRE-CUCA E ACHA
QUE EU E O SCOOBY
SOMOS O JANTAR!

A ARMADILHA
TÁ PRONTA?



QUASE,
SALSICHA.

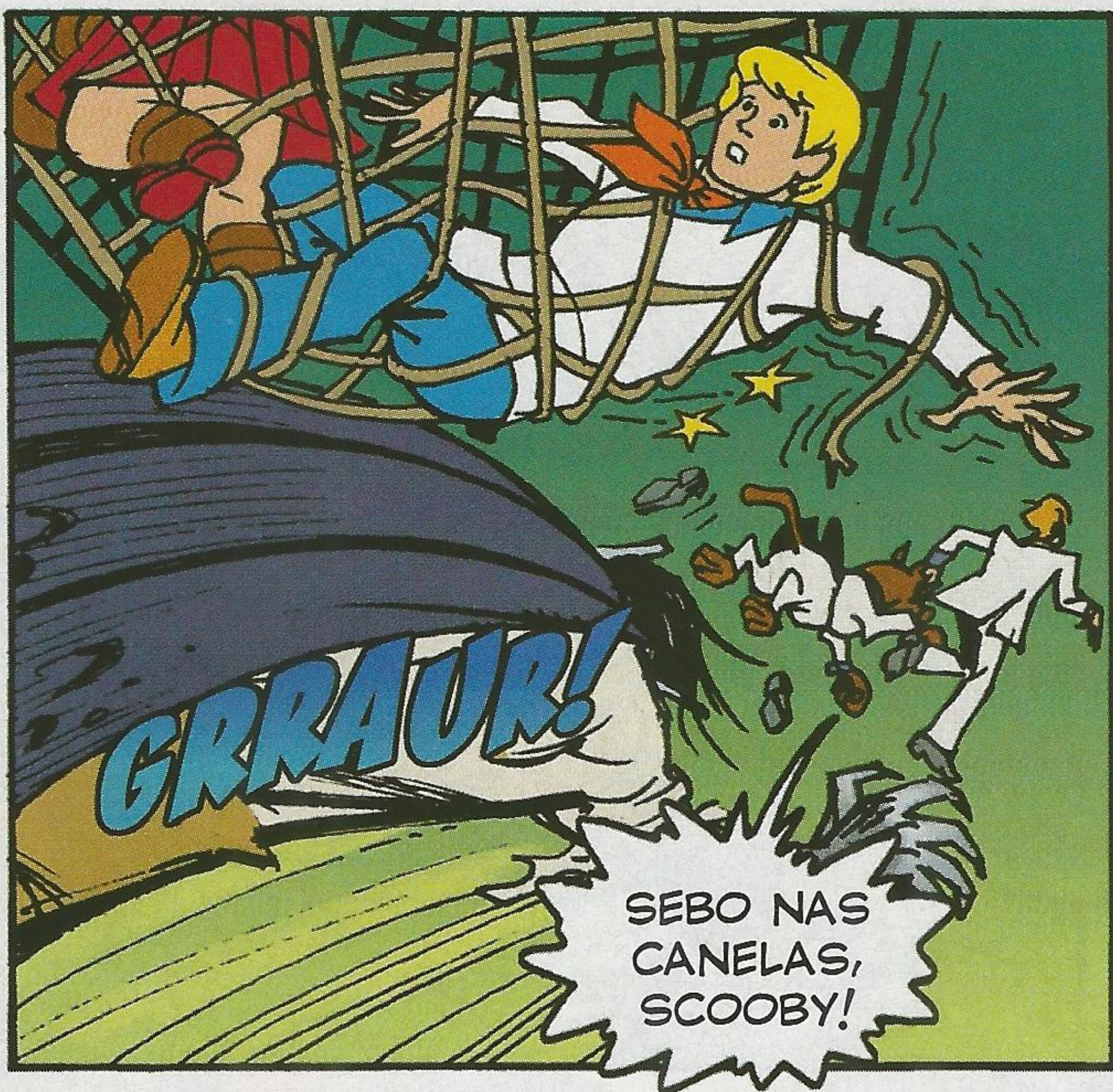
CONTINUE
ENROLANDO
ELE!

EU TINHA
OUTROS
PLANOS...



AAI!

...MAS VOU SEGUIR
SEU CONSELHO!



SEBO NAS
CANELAS,
SCOOBY!



DECIDIMOS QUE VOCÊ PODE SER
O ASTRO DO NOSSO PRÓXIMO
FILME DE AÇÃO.



MAS SÓ SE PASSAR NO
TESTE DE LUTA LIVRE,
COMBINADO?



NO VALE-TUDO
DOS BALOFOS, SEU
OPONENTE JOGA
O RANGO...

...E VOCÊ NÃO
PODE DEIXAR
CAIR NADA
NO CHÃO!



GLUP! NHAC! GLUP! NHOC!
GLUP! CASP! GLUP! BURP!
GLUP! NHAN!
GLUP

DESPERDIÇAR COMIDA ASSIM PARTE
MEU CORAÇÃO, MAS O SHOW NÃO
PODE PARAR!

PEGUEI!

PODEM TRAZER O CONTRATO! EU ASSINO.

BOM TRABALHO!

ESSE VALE-TUDO ME DEU FOME...

SCOOBY-DOOBY-DOO!

FIM

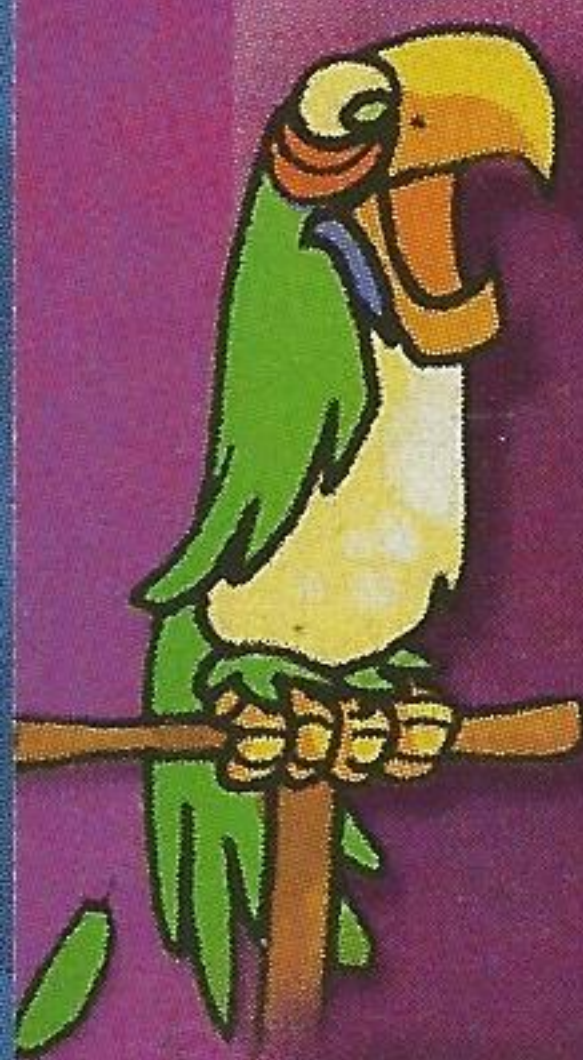
36

Fique de olho

No meio desta turma, não há nenhum príncipe, mas há dois sapos iguais.
Você consegue encontrá-los?



Resposta na
página 42.



Participe mandando
a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

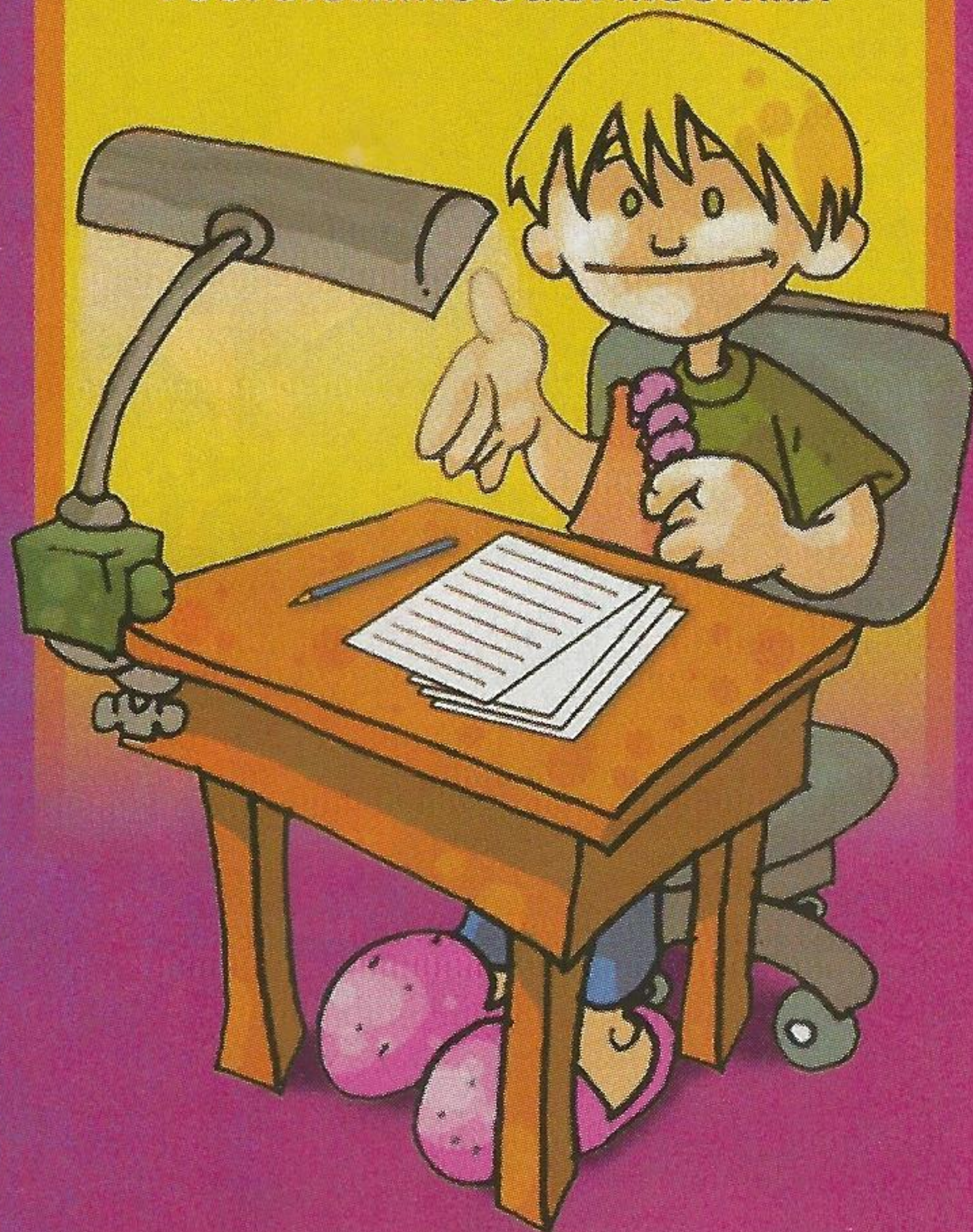
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

48ET

Ligue para:

Grande São Paulo
3347-2121

**Demais
localidades**
0800-701-2828



Piadinhas

**Qual é o cúmulo
da habilidade?**

**Tricotar uma meia
para um pé-de-vento.**

Plinyo Proença
Sorocaba - SP

**O que a aula de
matemática e o hospital
têm em comum?**

Ambos fazem operações.

Tamyllle Cavalcante
Morada Nova - CE

**O que uma batata frita
falou quando caiu
da mesa?**

Xil! Agora vou virar purê!

Lucas Uback
Lucélia - SP

**O que tem cor de terra,
mas não é terra,
tem pavio,
mas não é vela?**

A mandioca.

Lucas de Souza, 10 anos
São Paulo - SP

**Qual o animal que sempre
se dá bem no amor?**

O gato.

Ele só arruma gatas!

Marcelo
Por e-mail

**Como se chama uma loja
que vende fóssil de peixe?**
Antiaquário (Antiquário).

Raquel Sanches
Por e-mail

**Por que a cobra é um
bicho honesto?**

**Porque ela nunca passou
a perna em ninguém.**

Alessandra Costa
Por e-mail

**O que o tatu disse
para sua esposa?**

**Vamos fazer
uma tatuagem?**

Guilherme Prado
Araçatuba - SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto



Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparadores Digitais: Dinei Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho
e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto) Eduardo Perácio
(revisão), Fabrício Miranda (designer), Fernando Esselin (texto)
Nelson Alves Júnior (game) e Tatiana Penido (texto)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte:
Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira
Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de
Publicidade: Renato Resstos Executivos de Contas: Fábio Santos, João
Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi
Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de
Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes
de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO
Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso Gerente de Produto: Priscila Pezato
Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de
Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato
Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao
Consumidor: Ana Dávolos Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-
5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700
www.publilabril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF
- SCN - Q.1 B1c, Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-
7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614,
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 Cuiabá-MT - R.
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,
telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls 601/602, Centro
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC -
R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira,
2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios
de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR - R. Adalmar Regina
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:
(43) 3357-1122, fax: ramal24 Manaus-AM Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av.
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-
2855 Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado,
190, CEP 14025-010, Intermediária Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-
9233 Rio de Janeiro-RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl.
402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis,
Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle,
Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip Turismo e Tecnologia: Guias 4 Rodas, Info, Mundo
Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida
Simples Casa e Bem-Estar: Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia,
Claudia Cozinha, Saúde Alto Consumo: Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim,
Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 196, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-
cável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de
Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER

Abriu

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

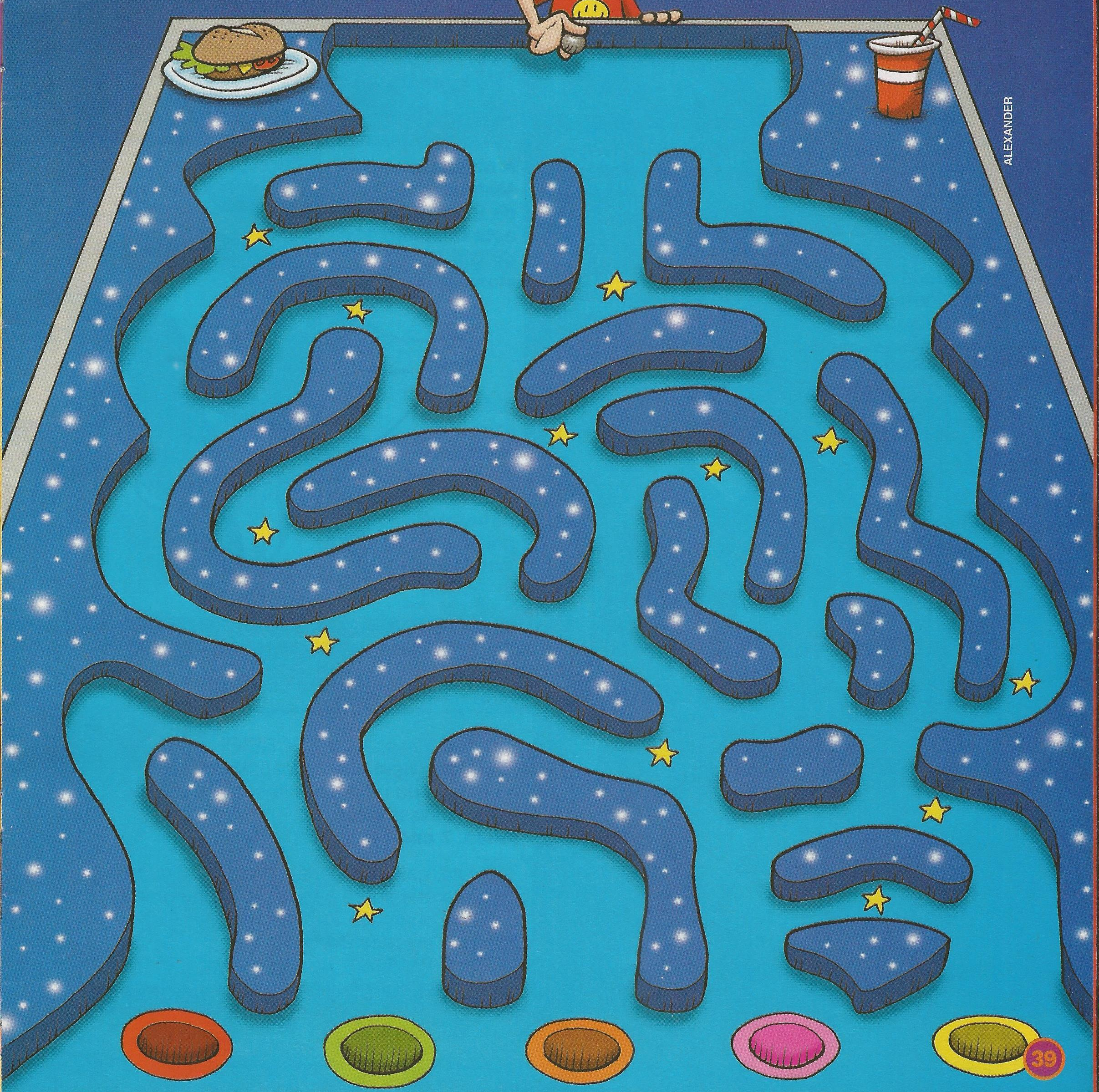
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

LABIRINTO

Você é bom de mira? Então, faça a bolinha rolar por cima de todas as estrelas sem passar duas vezes pelo mesmo lugar e cair em um dos buracos.

Resposta na página 42.



ALEXANDER



**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

**Av. das Nações
Unidas, 7221**

**• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902**

**E-mail:
recreio.abril@
atleitor.com.br**

**Eu queria que vocês
ensinassem mais
dobraduras.**

**SÁVIO GOMES MOURA
MACEIÓ - AL**

**A Priscila Rodrigues,
de 10 anos, deita
e rola com a
RECREIO.**

MARINGÁ - PR

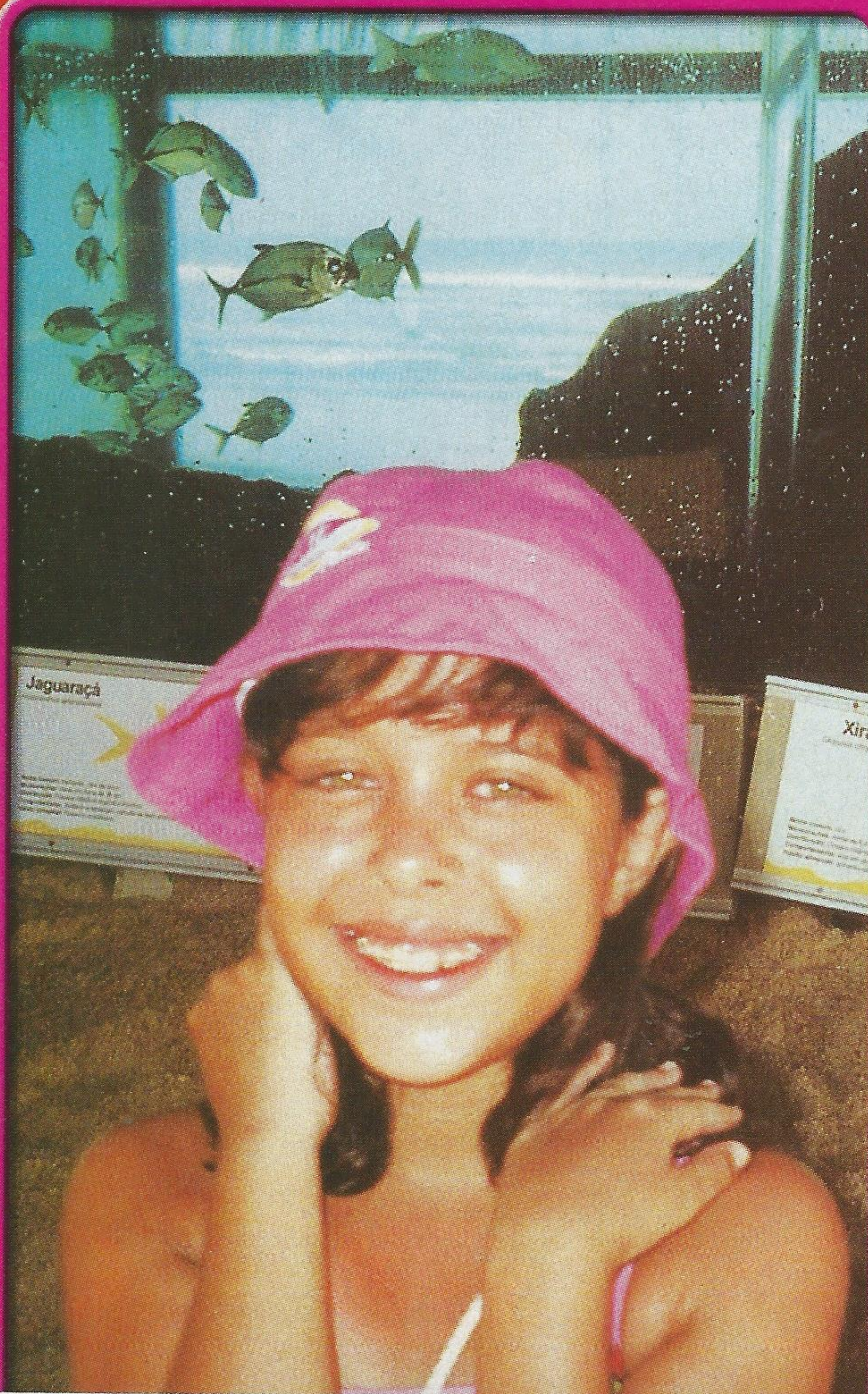
**A Livia Vasconcelos,
de 8 anos, adora
os animais do
fundo do mar.**

SALVADOR - BA



**A Milena
Matsushita,
de 9 anos, fez
este desenho
do Gil.**

SÃO PAULO - SP



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal da RECREIO!
Não perco nenhuma edição da revista
e gostaria de uma matéria sobre a selva.
Mil beijosssssssssssssss!

Paula, 7 anos

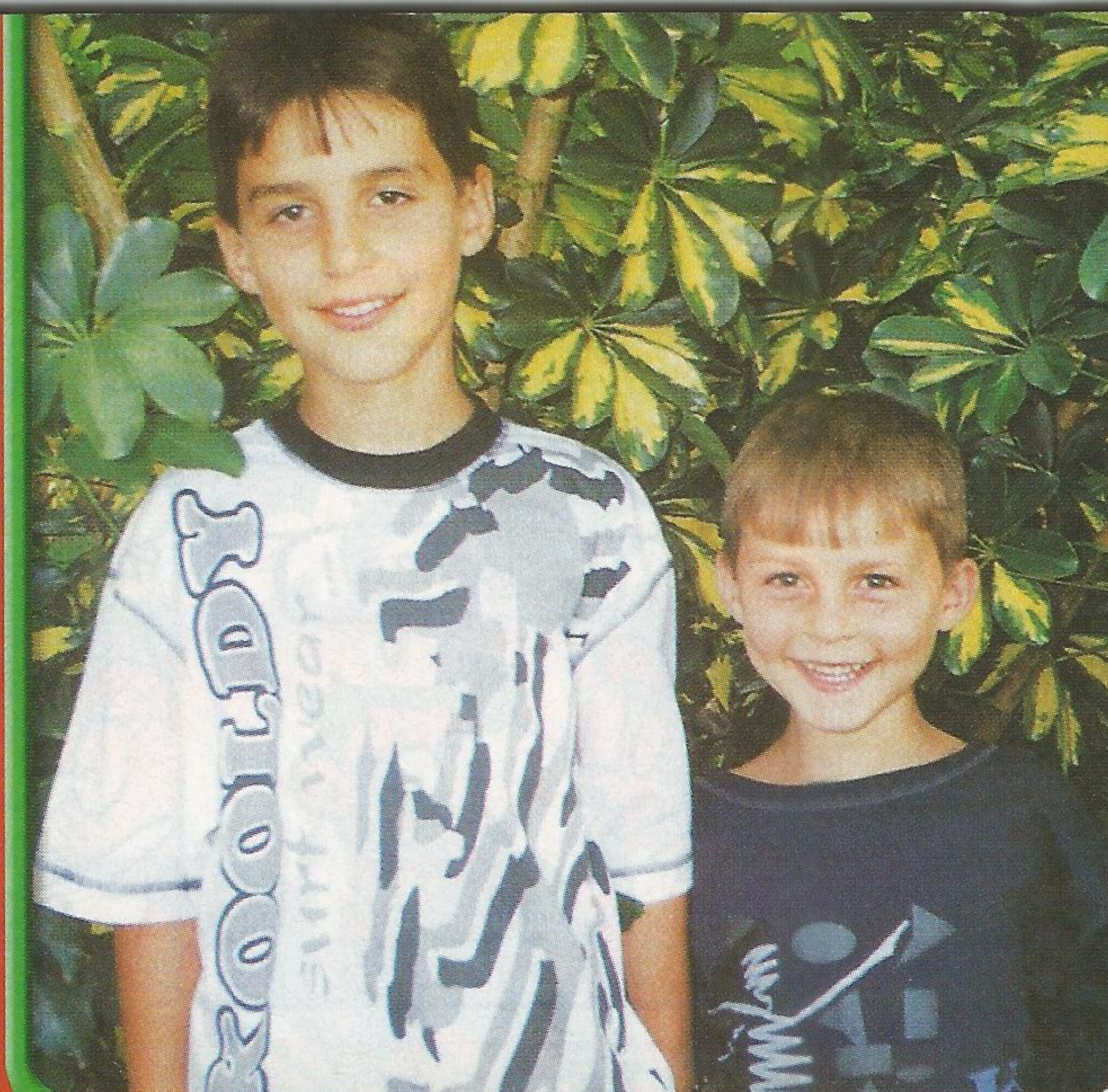
Olá, galera! Queria, na seção *Bichos*,
uma matéria sobre peixes. Eu tenho uma
peixinha chamada ZuZu!

Marina Cascaes Bornelli
FLORIANÓPOLIS - SC



O Edem Júnior, que fez o Bob Esponja, gosta de Yu-Gi-Oh! e de enigmas.

PORTO FRANCO - MA



Minhas sugestões:

- Bichos - ouriço-cacheiro
- Natureza - vulcões
- Profissões - médico
- Quadrinhos - Meninas Superpoderosas.

BRUNA MARTINS
BELO HORIZONTE - MG

Estes são os irmãos
William e Wellington
da Silveira.

CRICIÚMA - SC

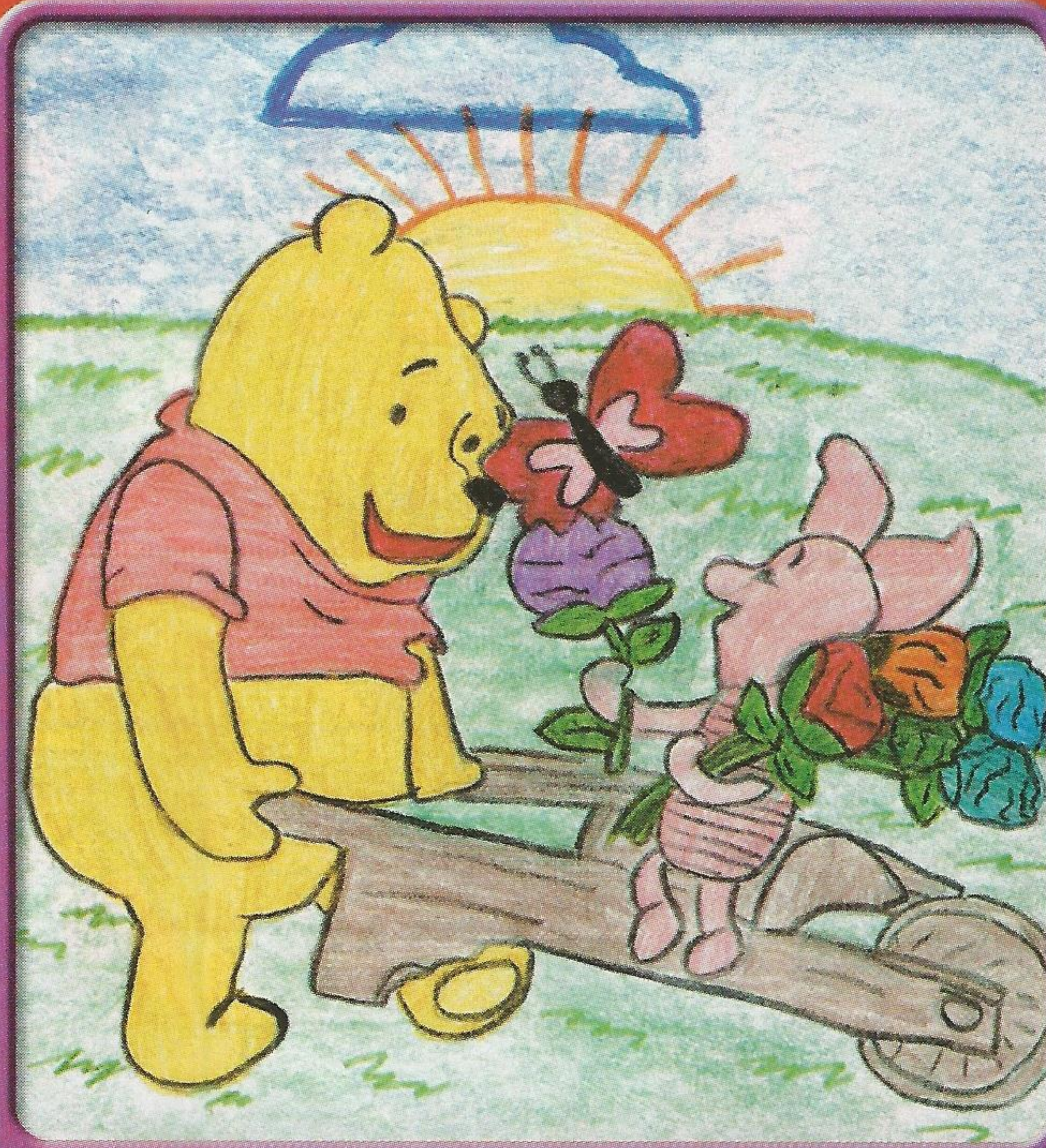
Que tal se vocês falassem sobre cães de grande porte?

WINNIE BAKR
RIO DE JANEIRO - RJ



O Phablo de Souza desenhou a Girafa de Sugilita e está adorando o jogo Trilha do Tesouro.

BRASÍLIA - DF



Foi a Jéssica Lourenço que fez este desenho do Pooh.

MAUÁ - SP

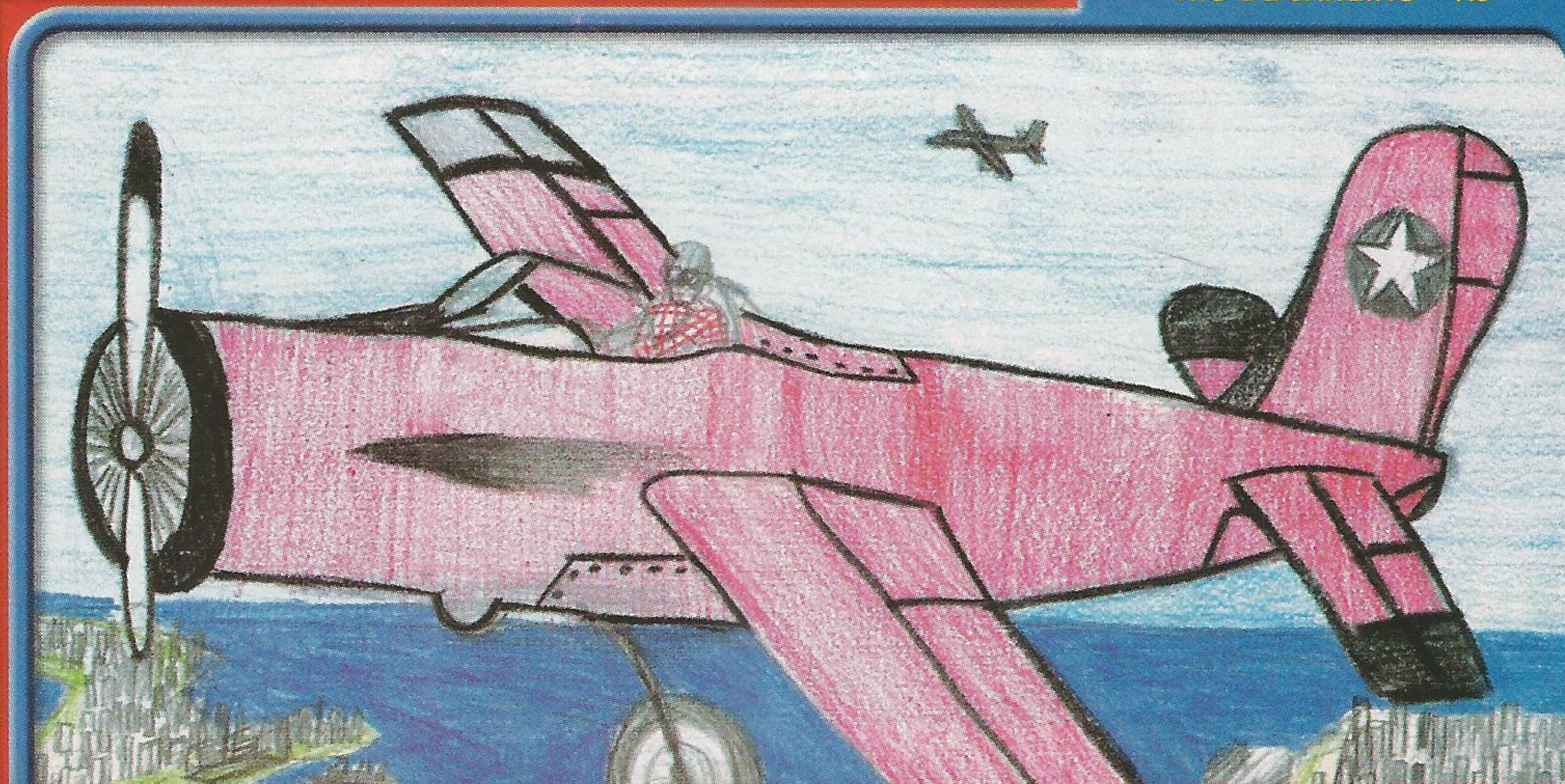
Este é o desenho do Ricardo de Mello Vaz, que adora aviões.

RIO DE JANEIRO - RJ



O Thiago Braga Montenegro adora praticar escalada.

FORTALEZA - CE



TIRINHAS!!!

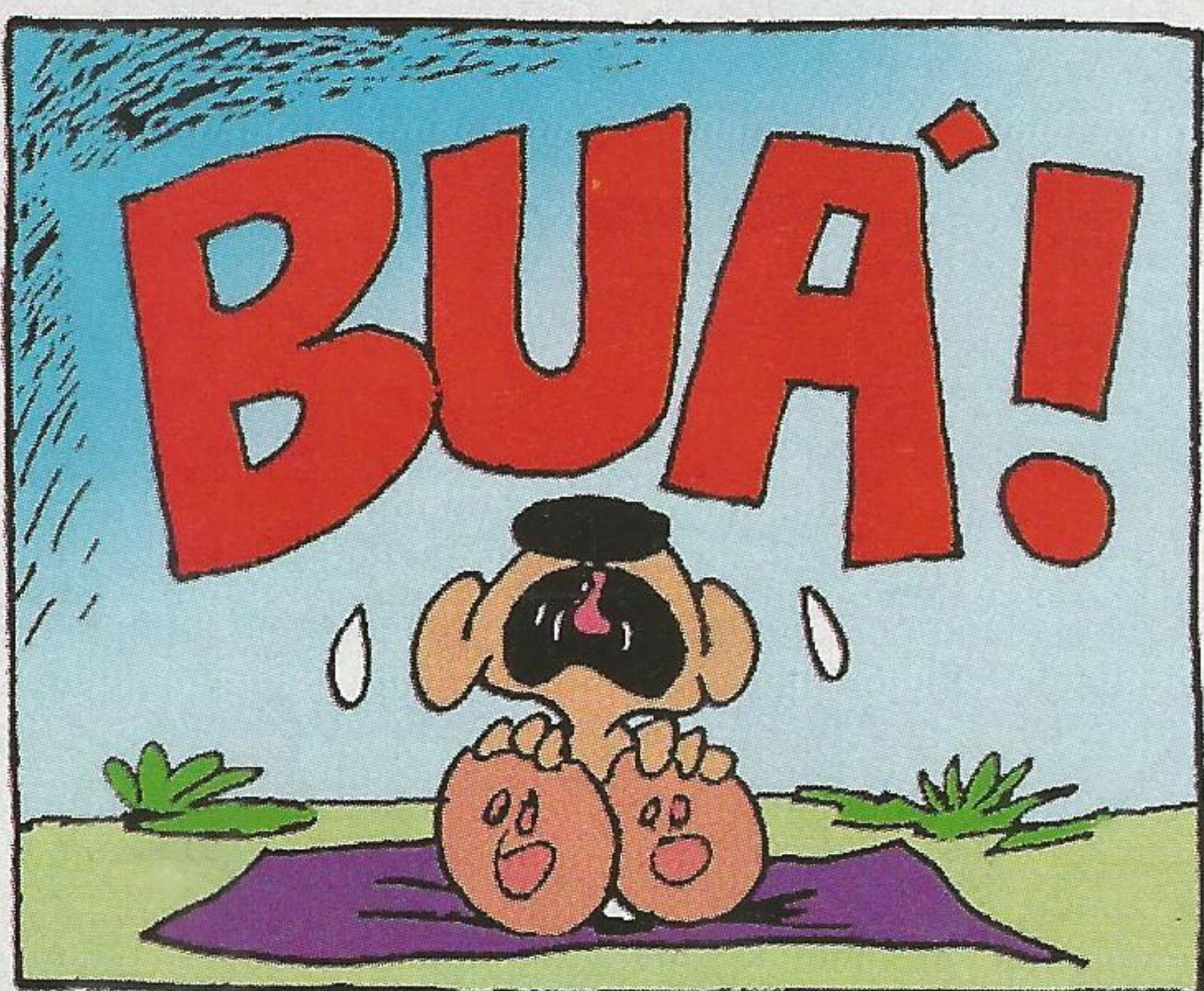
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Bichos



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

Mamãe Ganso

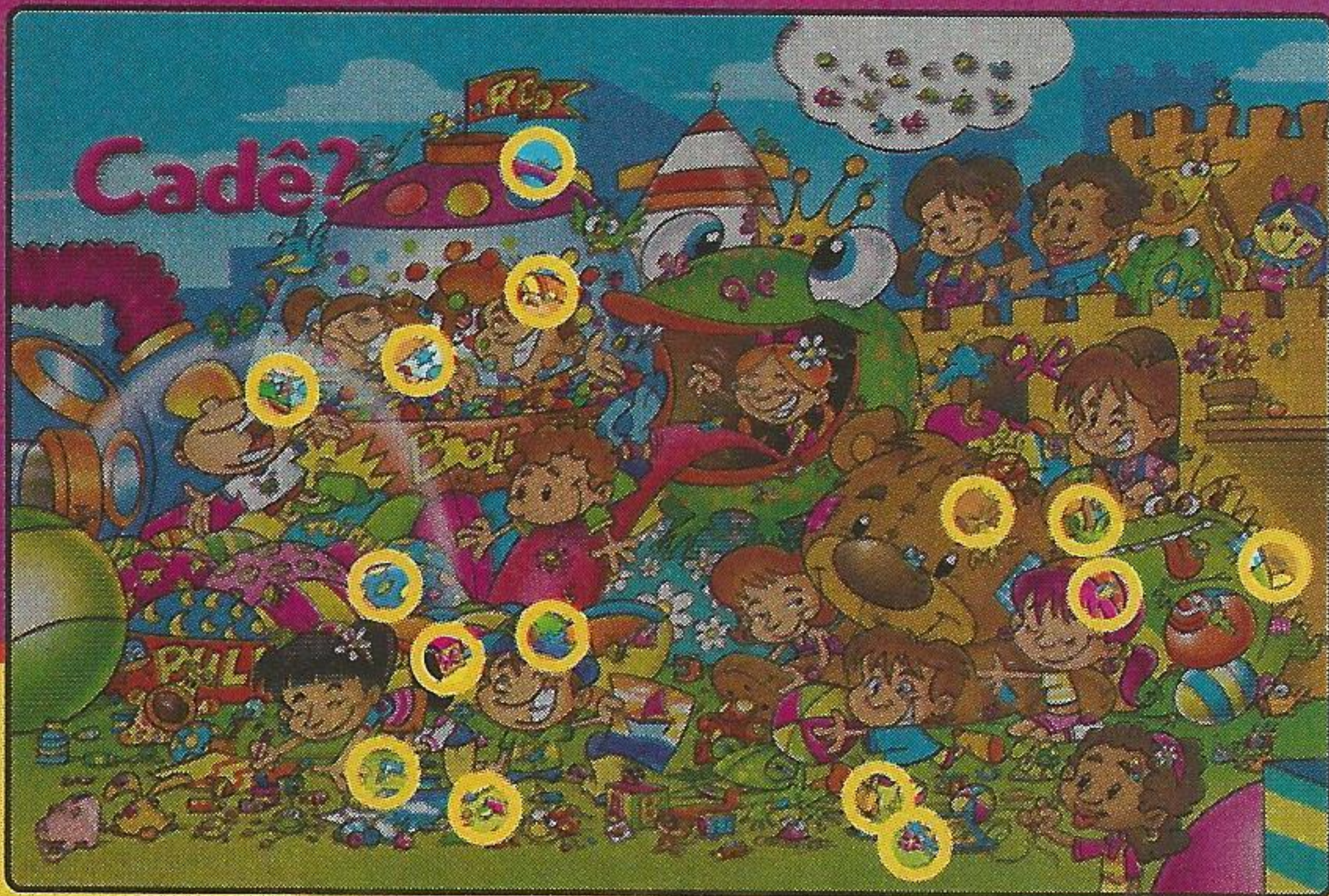


© 2003 United Features Synd./Interc. Press

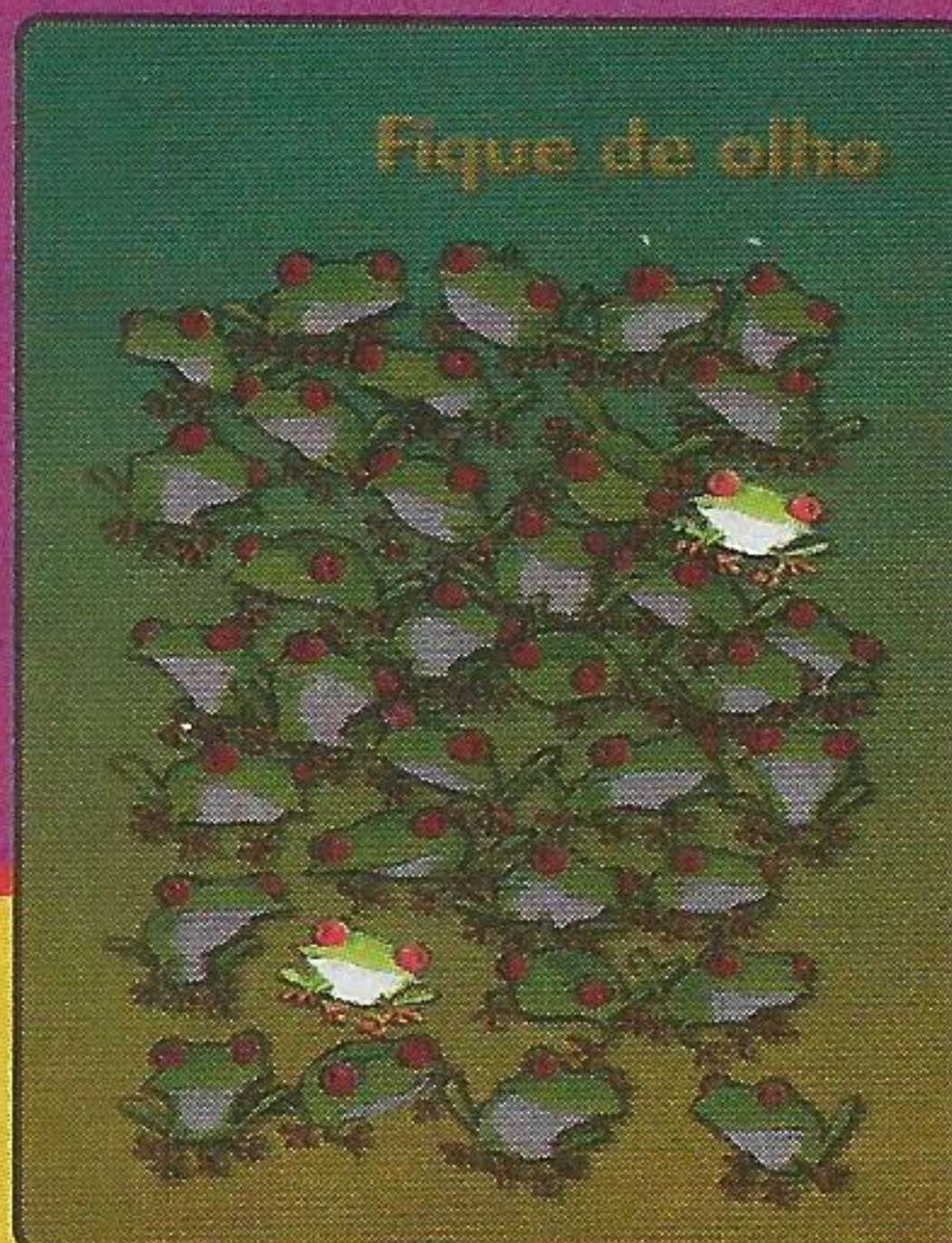
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

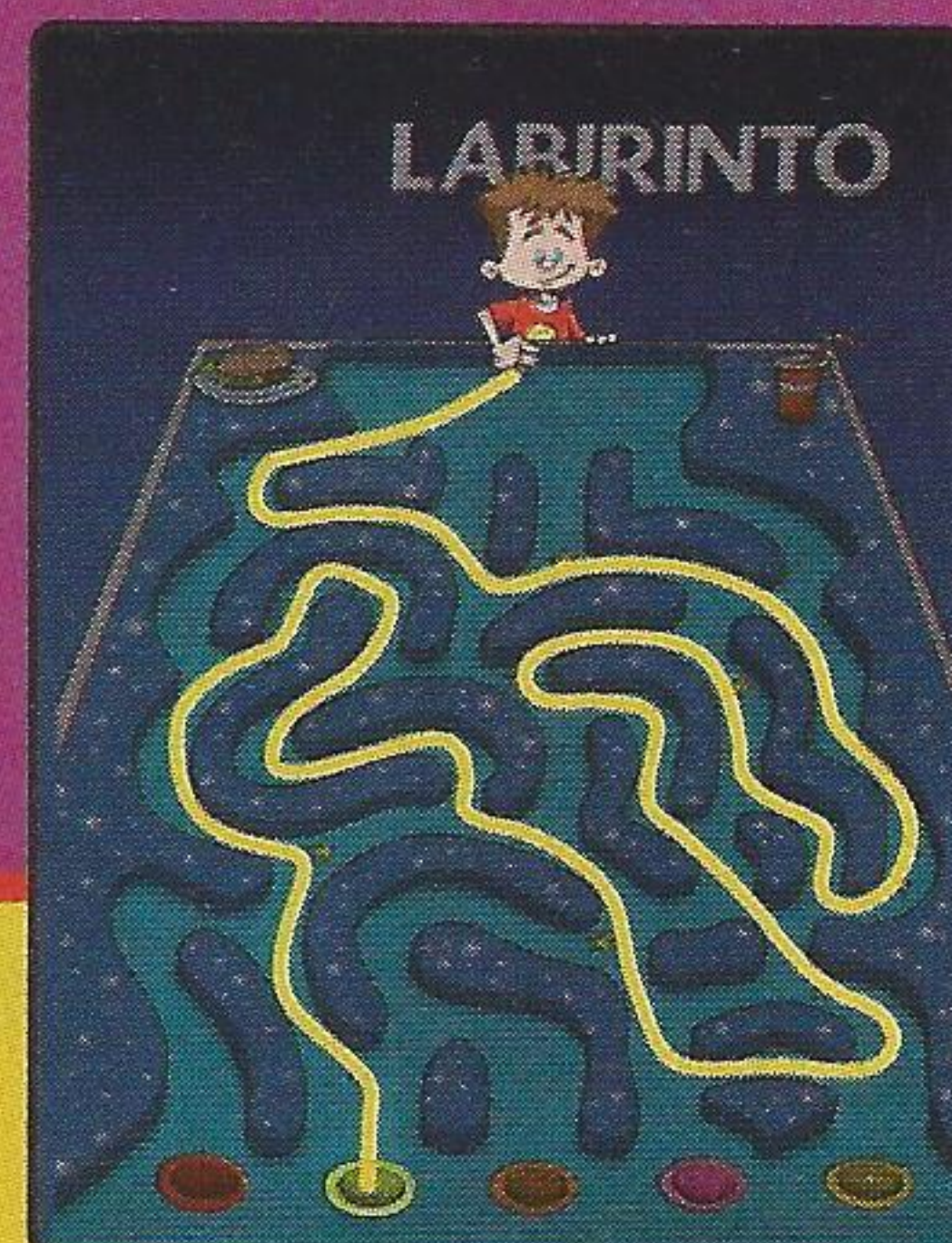
Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39



*Se liga no desenho
mais irado da Galáxia.*



**Grande
estréia
dia 10/11**

REDE



De 2ª a 6ª
17h30

BATALHA DOS PLANETAS



Domingo
13h30



Participe da Promoção do Toddynho.

Recorte e monte as 6 partes do quebra-cabeça que vem na embalagem. Se formar a imagem correta, você ganhou.



1 Todas as embalagens de Toddynho vêm com 6 partes de uma imagem do Toddynho. Você recorta e monta. Se formar o personagem da forma correta, você já ganhou!

2 Aí, você cola o quebra-cabeça montado em uma folha de papel, escrevendo seus dados pessoais (nome/end./tel./RG) e também qual kit você quer ganhar. Coloca em um envelope e manda para a Caixa Postal 021342-0, CEP 04602-970 - SP. Você pode escolher um Kit Barbie, com uma boneca, uma roupinha de princesa e uma fita de vídeo Barbie Lago dos Cisnes, ou um Kit Hot Wheels, com 1 pista e 3 carrinhos.



Regulamentos das promoções no site www.toddynho.com.br

E tem mais!

Junte 3 códigos de barra de qualquer embalagem de Toddynho



Coloque em um envelope e mande para a Caixa Postal 021233-4, CEP 04602-970 - SP, para concorrer a 5 Viagens com acompanhante para a Costa do Sauípe - BA para brincar na Casa da Barbie e na Arena Hot Wheels. As cartas devem ser postadas até 15/12/03 e a apuração será no dia 22/12/03.

Super Club
Breezes
COSTA DO SAUÍPE
BAHIA